Версия 0.99e
Неофициальное дополнение для GURPS Третьей Редакции

к содержанию

Предисловие

Этот документ создан из-за того, что пост-ядерный мир Fallout весьма популярен в нашей стране, но система Fallout PnP совершенно не удовлетворяет предъявляемым к ней требованиям. Я (и далеко не я один) считаю лучшей из существующих и настраиваемой на любой уровень реалистичности и детализированности систему GURPS. Ее единственный недостаток по сравнению с Fallout PnP – коммерческая направленность. Однако данный документ является фанатским некоммерческим дополнением, которое по определению не нарушает авторских прав ни на вселенную Fallout, ни на систему GURPS.

Этот документ *не является* некой “Библией пост-нюка под GURPS”. Это классический worldbook, книга, описывающая широко известную вселенную, а также включающая материалы, важные и полезные при игре в этой вселенной. Почему worldbook, а не “жанровая” книга, типа Space, Cyberpunk или Horror? Да потому, что все потуги создания альтернативной Fallout постядерной вселенной очень слабы! Они проигрывают “оригиналу” по детализованности, стильности и продуманности. “Fallout” – само это слово уже давно практически синонимично словосочетанию “постядерный мир”. Не будем изобретать очередной “костотряс” – эта книга по своему наполнению более похожа на GURPS Fantasy, содержащий описание “официальной” вселенной и некоторые “жанровые” правила и рекомендации. Создавая его, я пытался скомпилировать в единое целое всю доступную по данному вопросу информацию – некоторые части из Fallout PnP, переводы официальных и неофициальных материалов по GURPS и Fallout PnP, собственные наработки. В этот документ в виде приложения включен раздел о конверсии персонажей, созданных под Fallout PnP в GURPS – собственно то, с чего начиналось его написание. И вот во что оно вылилось…

Список использованных материалов

1. Перевод Fallout PnP 2.01, выполненный Vint08`ом и Ко с некоторой корректурой.
2. Отдельные части раздела “Бестиарий” (в основном – характеристики) целиком вытащены из GURPS Bestiary. Жаль, что этой книги *еще* нет на русском языке. Надо как-нибудь заняться, полезная вещь!
3. Правила по радиоактивности взяты из моего перевода GURPS Space (на момент написания этих строк готового более чем на 2/3).
4. Описание батареек можно встретить во многих книгах GURPS. Конкретно мной оно было переведено из того же GURPS Space. Это же касается многих идей о переделке под новую систему снаряжения из Fallout PnP.
5. “Руководство по созданию городов” – изначально самостоятельный перевод, выполненный мной для системы Fallout PnP. Я посчитал целесообразным включить его (с некоторыми изменениями) в этот документ.
6. Great book of random encounters и ее частичный перевод, выполненный Эрлом, – ведь самая соль путешествий в мире Fallout скрыта в случайных встречах.
7. Переработанная глава “кампании” из GURPS Fantasy – в конце концов, инфраструктура кампании в Fallout ближе всего именно к фэнтезийному аналогу.
8. Раздел “Прочее снаряжение” и начало главы “Случайные встречи” взяты из очередной реинкарнации Fallout PnP, по-моему, белорусского происхождения, и серьезно переделаны.
9. Практически все иллюстрации были извлечены из файла master.dat оригинального Fallout 2. Остальные являются скриншотами из разных частей игры Fallout или фанатским творчеством.
10. Разнообразные зарубежные фанатские дополнения и конверсии, перечислить которые стоило бы из уважения к их труду, но уж больно их много, да и друг у друга они кое-что экспроприировали, поэтому я не могу быть уверен за правильность указания первоисточника.
11. Мой перевод BoS Sourcebook в урезанном виде появился в виде приложения.
12. Частичный перевод Enclave Sourcebook, выполненный Скеллом.
13. Модуль «Большое Дело» под систему dS.

Благодарности

Interplay и Black Isle Studio – за великолепную вселенную, которую они создали.
Джейсону Микалу – за *некоммерческую* систему PnP.
Стиву Джексону и Ко – за GURPS, который лучше всех, хоть и коммерческий!
Вику – за идею создания нашего сайта и активную поддержку в его развитии, а также помощь во многих моих начинаниях.
Джуниору – за героическую координацию всех возможных и невозможных трудов на ниве GURPS в России и помощь полезными советами в создании этой книги.
Vint08 и Ко – за перевод Fallout PnP 2.01
Алексею Хмельницкому – за перевод Fallout PnP 1.6, на котором базируется вышеупомянутый перевод версии 2.01
Вузраэлю – за помощь в виде создания характеристик гекко, а также более чем конструктивную критику, благодаря которой приняли текущий вид разделы «Оружие», «Наркотики и лекарства».
Скеллу – за достойный перевод наиболее важной части Enclave Sourcebook.
Феанору – за достойный модуль.
Моим игрокам (Гаю, Трипу, Скеллу, Зарину, Нарику, Вику, Блейзеру и прочим) – за то, что вы терпите мой стиль мастерения и иногда даете ценные советы.

Моим мастерам (см. предыдущий пункт) – за ваше хорошее мастерение, из которого я часто ворую идеи.
Моим учителям английского (Ольге Сергеевне и Ирине Ивановне) и русского/литературы (в первую очередь – Ольге Владимировне) – за то, что научили, как ни банально это звучит. Без них этот текст имел бы совсем другой вид – если вообще был бы когда-либо создан.
Форумам Мира Ролевых Игр и их посетителям – за обратную связь и добрые пожелания.

История развития GURPS Fallout

Версия 0.5
Документ в то время он еще был озаглавлен “Конверсия из PnP в GURPS” и содержал всего две главы – о переводе под более прогрессивную систему старых персонажей и снаряжения.

Версия 0.6
Заглавие все еще не изменилось. Появилась глава о радиации.

Версия 0.8
Начиная с этой версии сие творение стало именоваться GURPS Fallout, так как доросло до того уровня, на котором оно имеет на это право. Появились почти все присутствующий в книге материалы, сильно дополнены уже присутствующие главы (более всего – глава “Персонажи”), добавлены новые (“Бестиарий”, “Путеводитель”, “Кампании”, “Случайные встречи”). Включен в книгу мой старый перевод “Руководство по созданию городов” (немного доработанный). Появились приложения, в число которых вошло и само руководство по конверсии, с которого все и начиналось.

Версия 0.9
Дополнена глава “Введение” (кратким описанием компьютерных игр серии Fallout и историей о взаимоотношениях Fallout и GURPS). Дополнена глава “Персонажи” (исправлены некоторые спорные моменты, добавлена раса “когти смерти”). Дополнена глава “Снаряжение” (появилось описание небоевого снаряжения и погонял для рогатого скота). Добавлено много иллюстраций. Исправлено энное число ошибок.

Версия 0.99
Проведено глобальное вычищение опечаток. Но это – не самое главное. Самое главное – то, что, следуя совету тов. Джуниора я приобщился к зарубежному опыту по созданию различных конверсий и фанатских дополнений. Они имеют как сильные, так и слабые стороны, но я не ограничился слепым копированием, а взял лишь наиболее интересные и понравившиеся мне элементы и переработал их.
В результате появилось два новых приложения («Проект Убежищ» и «Хронология»), переработаны и дополнены разделы «Персонажи» «Лекарства и Наркотики», «Бестиарий». Добавлена новая глава – «Техника». Изничтожены как класс эпиграфы (из-за их общей отстойности).

Версия 0.99b (BoS)
По просьбам читателей была добавлена исчерпывающая информация по Братству Стали (в виде приложения). Также незначительно исправлена система конверсии персонажей (конкретно – боевые навыки).

Версия 0.99e (Enclave)

По просьбам читателей добавлена исчерпывающая общая информация по Анклаву (в виде приложения, спасибо Skell`у). Добавлена информация по гекконам (спасибо Woozrael`ю). Значительные изменения коснулись секций «Оружие», «Наркотики и лекарства», «Броня» (особенно первой). В секцию «Оружие» добавлено много новых образцов (в первую очередь - тяжелое оружие) В виде приложения добавлен модуль «Большое Дело» (спасибо его автору – Феанору). Расширена секция «Создание персонажей» (добавлен список полезных навыков, подходящих преимуществ и недостатков).

Версия 1.0 (в разработке)
Планируется вычищение оставшихся ошибок и другие косметические работы по улучшению качества читабельности. Вполне вероятно появление pdf-версии (более удобной для распечатки). Разумеется, Вы можете повлиять на окончательное содержание книги, высказав мне свое мнение о необходимости еще каких-либо глав или разделов или прислав мне те материалы, которые, по Вашему мнению, должны войти в окончательную версию. Последующее совершенствование GURPS Fallout (т.е. появление версий 1.1, 1.2 и т.п.) вполне возможно, хотя, скорее всего оно будет выражаться в выискивании фактических ошибок и опечаток – если только мне на глаза не попадется что-то исключительное, достойное безоговорочного включения в книгу. Еще одним из перспективных направлений является «мульти-редакционность», т.е. совместимость этой книги не только с Третьей, но и с Четвертой Редакцией GURPS.

Любые комментарии, замечания и дополнения посылайте на bobik31@yandex.ru

Рекомендую посетить наш сайт www.rolevik.net.ru - там Вы найдете много интересной информации по ролевым играм (не только по GURPS, хотя ему там отдано должное – т.е. главенствующее положение).

С уважением, Старший Паладин Западного Братства Bobik.

Содержание

1. Введение
1.1 Игровые принадлежности
1.2 История Fallout как компьютерной игры
1.3 История взаимоотношений Fallout и GURPS
2. Персонажи
2.1 Расы
2.2 Создание персонажей
2.3 Экономика, работа и богатство
3. Снаряжение
3.1 Батарейки
3.2 Броня
3.3 Оружие
3.4 Наркотики и лекарства
3.5 Прочее снаряжение
4. Радиация
4.1 Общие сведения
4.2 Выпадение радиоактивных осадков
4.3 Защита от радиации
4.4 Медицинская помощь при облучении
4.5 Эффекты радиации
4.6 Детекторы радиации

5. Бестиарий
5.1 Крысы
5.2 Брахмины
5.3 Пришельцы
5.4 Радскорпионы
5.5 Волки
5.6 Гигантские муравьи
5.7 Когти смерти
5.8 Хищные растения
5.9 Гекко
6. Вселенная Fallout (постъядерные Соединенные Штаты: беглое описание)
7. Кампании
7.1 Расы
7.2 Стиль кампании
7.3 Историческая эпоха
7.4 Масштаб кампании
7.5 Цель кампании
8. Случайные встречи
9. Руководство по созданию городов
9.1 Введение
9.2 Разработка концепции
9.3 Атмосфера
9.4 Технический уровень
9.5 Население
9.6 Правительство
9.7 Экономика
9.8 Граждане
9.9 Религия
9.10 Законы и обычаи
9.11 Охрана правопорядка
9.12 Преступность
9.13 Торговля
9.14 Развлечения
9.15 Организации
9.16 Отношения с другими поселениями
9.17 Создание карты и добавление NPC
10. Техника
10.1 Наземная техника
10.2 Наземная техника с термоядерным двигателем
10.3 Водная техника
10.4 Воздушная техника

Приложения
А. Большая, полноцветная карта территории постъядерной Калифорнии и прилегающих территорий
Б. Конверсия персонажей из Fallout PnP в GURPS
В. Территория игры Fallout 1 с помеченными районами попадания бомб и ареалами радиоактивного заражения
Г. Социальный проект Убежищ
Д. Описание истории мира Fallout
Е: Информация по Братству Стали
Ж: Информация по Анклаву
З: Модуль «Большое Дело»

1. Введение

Представьте на мгновение мир без политических убеждений. Представьте мир без религий, где взгляды людей более не важны. Где нет различий между старым и молодым, богатым и бедным, атеистом и верующим, либералом и консерватором. Представьте мир, где “ценность” личности независима от цвета кожи или этнического происхождения.

К февралю 2001 года Соединённые Штаты и Россия накопили в своем арсенале более 30000 ядерных боеголовок. Чтобы уничтожить жизнь на всей планете потребовалось бы 800. За полчаса между запуском ракет и взрывом последней из них будет нетрудно представить мир, где расовые, религиозные, классовые и национальные различия больше не важны. Через дни и недели после войны оставшиеся люди будут бороться за жизнь в сильно изменившейся окружающей среде. Земля, также как и человечество, будет зализывать эту рану сотни, если не тысячи лет.

Fallout - это постъядерная RPG, действие которой происходит через некоторое время после великого ядерного конфликта 2077 года. 99% человечества и большая часть жизни была стёрта с лица земли в ядерной войне. Конечно, были миллионы выживших, хотя многие невообразимо изменились. Вы можете играть в Fallout как в кампанию из серии маленьких приключений, связанных воедино главной сюжетной линией, так и в одиночную игру-модуль без особых переплетений с общим миром и с малой насыщенностью событиями. Можно поиграть в один субботний вечер с 2-3 друзьями или же группой в 7-8 человек по 2-3 раза в неделю. Единственные ограничения накладываются количеством свободного времени и рамками воображения.

1.1 Игровые принадлежности

Игровому мастеру нужен стандартный набор кубиков для GURPS – три шестигранника. Неплохо, если их будет больше, или если у каждого игрока будет свой набор кубиков. Кроме того, игрокам нужны Листы Персонажей, карандаш и хотя бы капля воображения. Игровому Мастеру понадобится эта книга, Basic Set (базовая книга, жизненно необходимая для игры по системе GURPS. Однако для первоначального знакомства с системой достаточно GURPS Lite, бесплатно распространяемого на сайте www.sjgames.com 32-страничного буклета, содержащего ядро системы и описание ее возможностей. Впрочем, этого лаконичного документа вполне достаточно и для почти полноценной игры) и немного больше воображения. Пригодиться также и листок в шестигранную клетку. Каждый персонаж может быть снабжён собственной фигуркой на шестигранном листе, а Игровому Мастеру стоит попробовать нарисовать несколько основных существ и пейзажи (деревья и заброшенные здания, стены и т.д.), однако это также необязательно.

Вы можете ознакомиться со всеми премудростями игры с кубиками в любом игровом магазине или даже газетном киоске. Одно из преимуществ GURPS – распространенность необходимых кубиков. Никаких d12 и d100! Игровое поле с шестигранными делениями

(гексодоска) обычно также продаётся в специализированных магазинах. Некоторые игры, такие как Warhammer 40K и Battletech используют их, и иногда можно заказать по каталогам компаний-производителей. С миниатюрами всё гораздо сложнее. Для ограниченных в финансах игроков хорошо подойдут пластиковые фигурки солдатиков, прекрасно умещающихся на игровом поле. Также всю технику можно взять из наборов к этим солдатикам. Что касается настоящих ценителей эстетики в ролевых играх, то они могут потратить сотни долларов на создание детализированных моделей.

1.2 История Fallout как компьютерной игры

Эта книга – практически полноценный worldbook. Но чтобы полностью узнать вселенную Fallout, подробности о жителях, поселениях, исторических событиях и непередаваемом стиле игры все же нужно сыграть в компьютерную игру (лучше, конечно, во все, и по нескольку раз!) Возможно, полное переложение истории мира и гипер-подробное описание поселений и NPC могли быть включены в эту книгу… Но это сделало бы ее раз в пять толще и едва ли полезнее. Хотя кому я это рассказываю – едва ли можно найти человека, не игравшего ни в один из Fallout`ов! Ну, вспомним “как это было” – старички вспомнят былые деньки, а новички (надеюсь) вдохновятся на ознакомление с шедеврами жанра CRPG.

Wasteland
Начало разработки (по случайности или нет) совпадает с годом трагедии в Чернобыле. Вышла в свет в 1988 году. Не меньше чем открытие в жанре RPG – не фэнтези, а постнюк! 16 цветов, 4 человека в партии, пошаговые бои с предварительной раздачей приказов, героические рейнджеры, много-много квестов и еще больше врагов. Конечно, сегодня в это играть уже невозможно (IMHO, даже былое новаторство и негласный титул “пращура Fallout`а” не спасают игру от гадкого внешнего вида и некоторой нединамичности – по современным меркам, конечно). Но знать о ней надо!

Fallout
Год выпуска – 1997. Убежище 13 стало домом для спасшихся в нем от ядерного пекла. Через 70 лет сломалась система очистки воды – и главгерой отправляется навстречу неизвестности в поисках его замены. Кажущийся основным квест завершается в середине игры – потом спасаем Калифорнию от армии мутантов, чтобы получить в награду… Ну, вы сами знаете что. А не знаете – так пройдите и узнайте. Неоднозначно встреченная прессой игра. Однако выискивание мелких недостатков – лишь подтверждение всеобщего интереса! Приличная по тем временам (да и сейчас не особо режущая глаз) графика, атмосферные саундтреки, фантастически гармоничная игровая вселенная, качественная сюжетная линия – и невооруженным глазом видимая неоконченность. Потенциал многих идей был реализован лишь частично, концовка явно указывала на вероятность появления сиквела…

Fallout 2
И он появился! Всего через год Interplay явила миру лучшую игру не только в жанре RPG, но и вообще в природе. Сюжет – еще одна двухходовка, “пойди не знаю куда, найди кое-что” и “спаси мир от зарвавшихся ублюдков-расиситов”. Ну, это оно вкратце так все просто! А на самом деле это просто сборник революционных идей – NPC “с характером”, шутки и приколы, стебы над кучей известных фильмов и книг, доселе невиданные масштабы – словом, все, чего нам не хватало в Fallout 1! Графика и звук далеко вперед не ушли, но все же некоторые подвижки есть. О, еще важное нововведение – кнопка “взять все” при обирании тел! Чтобы понять значение этой игры для всей линейки Fallout

достаточно осознать одну истину – если произнести слово “пост-нюк” или “Fallout” то у девяти человек из десяти возникнут ассоциации именно с Fallout 2.

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel
Самая неоднозначно воспринятая игра серии. Во-первых, это не совсем RPG (или совсем не RPG, кому как). Во-вторых, это не Tactics – тактикой можно, скажем так, пренебречь… Берете большие стволы, говорите “банзай!” и идете напролом! Всю вторую половину игры я так и прошел, честное слово. На случай критического попадания есть шаманское заклинание “save-load”. И голова не болит! В третьих, это не Братство Стали. Как человек, разбирающийся в вопросе, я утверждаю, что Братство даже в таких тяжелых условиях не станет сгонять людей в концентрационные лагеря и набирать в рекруты хрен знает кого. Сообщество настольщиков назвало это Восточным Братством, хотя Братством, конечно же, имеет право называться только одна организация – Западное Братство, если угодно. А это – так, отщепенцы… Наконец, в четвертых – понимаете, почему у их *странных* моторизированных бронекостюмах рога на шлемах? Однако, не будем сгущать краски – графика хороша, оружия много (половина – бесполезный хлам), управляем за всю команду (типа, Tactics), техника в ассортименте, мультиплеер прикрутили (в реалтайме играть только здесь, ну, и если орды монстров надоело пошагово в конце игры мочить). Не надо нам Tactics 2, ох не надо!

1.3 История взаимоотношений Fallout и GURPS

Немного просветительского материала из серии “А что было раньше – курица или яйцо?”. Многие об этом знают, а многие нет, но именно на основе системы GURPS первоначально планировалось делать столь любимый всеми нами Fallout (Доказательства? См. картинку!). Планировалось даже выпустить книгу-источник информации для игры в постъядерном мире GURPS Fallout (И кто в итоге занялся этим трудом? Любимая SJGames? К сожалению, всего лишь я... У них, без сомнения, получилось бы лучше!). Но когда Стиву Джексону показали интро к игре, где солдат в тяжелой броне убивает пленника, он был возмущен высоким уровнем насилия и разорвал контракт (Без комментариев, господа, мы же воспитанные люди). Тогда дизайнеры Interplay срочно стали изобретать новую ролевую систему, и их работа, как мы теперь знаем, увенчалась успехом. Для компьютерной игры система S.P.E.C.I.A.L. подходила великолепно, но, по иронии судьбы, все вернулось на круги своя, и на ее базе был создан настольно-ролевой Fallout PnP. Так или иначе, мир Fallout многое потерял при смене ролевого движка на самолепный, и именно этот разрыв мы и будем на протяжении всей книги устранять.

2. Персонажи

Представьте себе, как должен выглядеть Ваш персонаж. Это Ваше alter ego во вселенной

Fallout. Будет ли он метким снайпером? Гонщиком в песках? Незаметным вором? Бойким на язык парнем, который может пробраться мимо вооруженных охранников, заболтав их? Чемпионом по боксу, сильным, но медленным? Прекрасной обольстительницей, которая в мгновенье ока получит всё, чего ни попросит? Вариантов бесчисленное множество, и GURPS позволяет создать по-настоящему обладающего индивидуальностью персонажа. Однако архетипами персонажей и другими особенностями мы займемся позже, а начнем, пожалуй, с того, без чего ролевые игры теряют значительную часть своей привлекательности – с многообразия рас.

2.1 Расы

Прежде всего, игрок должен выбрать расу. Практически все они человекоподобные или когда-то таковыми были, но у каждой есть свои преимущества и недостатки. Может быть, рас гораздо больше - в конце концов, постъядерный мир очень велик. Нечеловеческие персонажи (Роботы, собаки, когти смерти и т.д.) требуют очень специфического отыгрыша, играть ими намного сложнее. Мы рекомендуем играть ими только опытным игрокам. (Да и складывается такое мнение, что собакой вообще играть мало кто станет, что делает смысл появления их описания очень сомнительным – во всяком случае, в главе "Персонажи". В разделе "Бестиарий" мы еще встретимся с этими забавными зверьками. Роботов же лучше опишет GURPS Robots, не будем посягать на его законное поприще).

Следует так же познакомить Вас с новинками игромеханики.

Новые преимущества

Иммунитет к радиации 15 очков
Радиация незаметна, смертоносна и коварна. Но Ваш организм претерпел такие изменения, что излучение стало для него безвредно. Вы облучаетесь, т.е. сами становитесь опасны для окружающих, но Ваши клетки не разрушаются, не возникает белокровия, мутаций и т.п. Естественно, радиация такой интенсивности, которой достаточно для испепеления органики, все еще опасна для Вас.

А). Люди – они и в ядерной пустыне люди. Одна голова, две руки, две ноги. Вы (надеюсь) и я. Никаких модификаторов.

Б). Мертвяки

Когда взорвались бомбы, некоторые люди бесповоротно изменились (не только те из них, которые находились в непосредственной близости от эпицентра взрыва). Мертвяки - это

люди, выжившие после взрыва бомбы, а радиация подняла их на иной клеточный уровень (Иммунитет к болезни (Immunity to disease), 10 очков, B18; Иммунитет к радиации (Immunity to radiation), 15 очков, новое). Мертвяки практически не подвержены эффекту старения из-за крайне медленных внутриклеточных процессов (Нестареющий (Unaging), 15 очков, CI69). На данный случай применения этого недостатка распространяется опциональное правило об очень старых представителях нестареющей расы – лимит очков, вкладываемых в навыки, для них не ограничивается величиной в (2 х Возраст) очков. Радиация также изменила внешний вид Мертвяков, навсегда делая из них чужаков. Кожа Мертвяков свисает с оголённых костей, часто обрывками, а глубоко посаженые глаза таращатся из обожженных черепов (Отвратительная Внешность (Hideous Appearance), -20 очков, B14). Естественно, именно поэтому этих несчастных называют «мертвяками». Кожа их может быть от бледно-белого до тёмно-коричневого цвета, с зеленоватым или желтоватым оттенком. Если у Мертвяка остались волосы, то они обычно не растут. Некоторые Мертвяки необъяснимым образом вступили в симбиоз с растениями, и их тела покрылись травой и мхом. Многие из них страдают от таких физических недостатков, как Сломанная нога ((Crippled Leg), -15 очков, B28); Одноглазый ((One Eye), -15 очков, B28) и подобных. Может, радиация и скрутила их тела, но интеллектуальные способности Мертвяков ничуть не изменились, и они вынуждены жить как несчастные отщепенцы, будучи полностью отвергнуты обществом, частью которого когда-то являлись. По этой причине Мертвяки образовывают собственные поселения или живут в поселениях с теми

людьми и мутантами, которые не возражают против их присутствия. Что бы ни говорили про Мертвяков, они не едят человеческую плоть. Однако чтобы выжить, им нужны небольшие дозы радиации, поэтому поселения Мертвяков располагаются близ разрушенных ядерных реакторов либо в кратерах атомных взрывов (Зависимость (радиация) (Dependency (radiation), -10 очков, CI81)).

Мертвяки стареют очень медленно - их жизненный цикл длится ещё 300 лет после воздействия радиации. Их неестественно долгий жизненный цикл ещё не говорит о их неуязвимости – они так же подвержены повреждениям, как и любые другие существа. Мертвяки обычно весят от 80 до 160 фунтов и высотой от 1.5 до 2 метров. Могут ли Мертвяки воспроизводится или нет – это открытый для науки вопрос (Если нет, то мужчины будут иметь недостаток Евнух ((Eunuch), -5 очков, B27, а женщины - Бесплодие ((Sterile), -3 очка, CI84). Раса мертвяков очень разнообразна, так как радиация могла воздействовать на каждого конкретного индивидуума несколько по-разному, поэтому вычленить некую шаблонную стоимость расы представляется маловозможным. Однако так или иначе число недостатков должно быть достаточно велико, а уровень IQ скорее всего будет значительно превосходить уровень ST и тем более DX.

Шаблон мертвяка:

Иммунитет к болезни (Immunity to disease), 10 очков, [B18], Иммунитет к радиации (Immunity to radiation), 15 очков [новое], Нестареющий (Unaging), 15 очков [CI69], Отвратительная Внешность (Hideous Appearance), -20 очков, [B14], Зависимость (радиация) (Dependency (radiation), -10 очков, [CI81].
Вероятно, мужчины обладают недостатком Евнух (Eunuch), -5 очков [B27], а женщины - Бесплодие (Sterile), -3 очка [CI84]. Это спорный вопрос - см. выше.

Играть мужчиной-мертвяком стоит 5 очков, женщиной-мертвяком – 7 очков.

B). Супермутанты

Супермутанты (или просто мутанты, как они сами себя называют) не являются продуктом «естественных» последствий войны. Эта раса создана сумасшедшим хранителем одного из убежищ, который хотел создать господствующую расу. Используя предвоенные биологические разработки, он усовершенствовал вирус FEV (Вирус Форсированного Эволюционирования, Forced Evolutionary Virus) и начал экспериментировать на людях. Многие умерли прежде, чем он достиг желаемого результата. После «погружения» человека в среду, содержащую вирус FEV, он подвергался интенсивным физиологическим изменениям. Так как FEV изначально был создан как средство для создания максимально неуязвимых суперсолдат, то его основным эффектом являлось появление Иммунитета к болезни ((Immunity to disease), 10 очков, B18) и Низкая чувствительность к боли ((High Pain Threshold), 10 очков, B18). Люди становились выше, сильнее (ST +4, 45 очков), но одновременно понижался их интеллектуальный уровень (-3 IQ, 20 очков). Последнее необязательно, так называемые “альфа-мутанты” могут иметь нормальный или даже повышенный уровень IQ, что требует соответствующей коррекции при подсчете стоимости персонажа. Когда-то армии Супермутантов были рабами своего Повелителя и его мечтаний о «погружении» каждого

человека на планете. Однако Повелитель в итоге был убит, а Мутанты освободились (хотя, если послушать их рассказы, Повелитель был скорее Мессией, чем психом). Мутанты стареют очень медленно, хотя и быстрее, чем мертвяки Долгожительство ((Longevity), 5 очков, B18).

Мутанты – это обычно здоровенные существа, достигающие 2.8 - 3 метров в высоту (Несоответствующий размер (Inconvenient Size), -10, CI102; после определения нормального роста для соответствующей ST к нему прибавляются 4 фута). Их кожа обычно зеленовато-жёлтая, с буграми и наростами, покрывающими всё тело (Уродливая внешность (Ugly Appearance), -10 очков, B14; Стойкость (Toughness), 25 очков, B18). Волосы у них растут там же, где и у обычных людей, но гораздо медленнее (результат замедленных внутриклеточных процессов из-за вируса FEV). Несмотря на долгую стерилизацию после действия FEV, мутанты смогли иметь детей – как себе подобных, так и помесь полумутантов-полулюдей (см. ниже “Полумутант”). К сожалению, Мутанты чужды человеческому обществу. Многие из них не расстраиваются по этому поводу, а смотрят на человеческое общество как на больное и опустившееся до разложения и коррупции. Как уже говорилось – вирус FEV был создан не только, чтобы увеличить физическую силу и выносливость, но также для поднятия человеческого интеллекта так, чтобы люди действительно развивались не только физически, но и интеллектуально. К сожалению, военная база с чанами FEV была разрушена бомбами, и вирус попал в атмосферу. Видоизменённый радиацией он заразил много Людей, выживших на поверхности. В большинстве случаев это было безопасно и только минимально увеличило силу жителей Пустошей (чем можно пренебречь).

Когда Повелитель начал опускать людей в чаны с FEV, чтобы превратить людей в Супермутантов, оказалось, что некоторые из людей заражённых видоизмененной формой FEV, не подвергались воздействию вируса, и не мутировали должным образом.

Например, псевдокентавры - это продукт неправильной мутации жителей Пустошей. Эти мутации намного сильнее, чем те, которым подверглись жители убежищ, захваченных армиями Повелителя. Мутировавшие Люди убежищ, представители Анклава (хотя «погруженных» солдат Анклава было немного) и других мест, не подвергшихся воздействию FEV, назывались “альфа-супермутантами” и становились лидерами армии Повелителя. Однако большинство из них теперь стерильны.

Погружённые жители Пустошей, подвергшиеся воздействию FEV и радиации, которая немного изменила их ДНК, были более многочисленными, так как могли иметь детей от сородичей и даже от «непогружённых» Людей. Их называли “бета-супермутантами”, и они были рядовыми солдатами армии Повелителя и его Единства.

Мутанты были некогда частью того, что они считали попыткой объединения человечества и преодоления человеческих пороков. Также говорят, что образцы вируса FEV до сих пор сохранились, и сообщество Мутантов работает над достижением старой цели, несмотря на смерть Повелителя.

Персонажи игроков вполне могут быть супермутантами, если мастер пойдет им навстречу и выдаст несколько больше очков (например, не 100, а 120), чем обычным людям, ведь быть “погруженным” – значит заплатить за получаемые преимущества очень много очков. Особенно много стоит повышенная ST. Конечно, возможно еще сильнее понизить IQ или набрать недостатков, но следуя этим путем можно получить практически неиграбельного персонажа. Хорошо для получения дополнительных очков подойдут такие недостатки, как Вредные Привычки (Odious Personal Habits), Фобии (Phobias), Фанатизм (Fanatic) и другие

ментальные (возможно – и социальные) недостатки. Физические недостатки менее вероятны, так как неудачных “кадавров” Повелитель мог “задушить в колыбели” – ведь ему нужны были в первую очередь солдаты.

Шаблон супермутанта:

ST +4 (45 очков), -3 IQ (-20 очков), Иммунитет к болезни (Immunity to disease), 10 очков, [B18], Низкая чувствительность к боли (High Pain Threshold), 10 очков, [B18], Долгожительство (Longevity), 5 очков, [B18], Несоответствующий размер (Inconvenient Size), -10, [CI102], Уродливая внешность (Ugly Appearance), -10 очков, [B14], Стойкость (Toughness), 25 очков, [B18].

Играть супермутантом стоит 55 очков.

Г). Полумутанты (они же «бастарды»)

Полумутанты - продукт союза Мутанта с «непогружённым» Человеком. Они не получают так много способностей, как Мутанты, но и не презираются окружающими - большинство из них могут сойти за длинных, уродливых Людей (Непривлекательная внешность (Unattractive Appearance), -5 очков, B14; Стойкость (Toughness), 10 очков, B18). Они живут чуть дольше, чем обычные Люди и немного подвижней своего родителя-мутанта. В мире не так уж много Полумутантов, и поэтому у них всегда есть, что рассказать.

Шаблон полумутанта:

Непривлекательная внешность (Unattractive Appearance), -5 очков, B14; Стойкость (Toughness), 10 очков, B18.

Играть полумутантом стоит 5 очков.

Д). Когти смерти

Когти смерти - раса громадных мутировавших ящериц, обладающих определенным интеллектом. Они ходят на двух задних лапах. Их рост достигает 275 см (рост определяется следующим образом – обсчитывается как для человека относительно его изменения после расовой прибавки, после чего прибавляется 1 м), вес – 400 фунтов (процедура аналогична определению роста, в этом случае добавляется 250 фунтов), верхние конечности заканчиваются жуткими острыми когтями, от которых и произошло название. Это значит, что у них всегда есть встроенное холодное оружие, но при этом они не могут использовать ничего другого, кроме своих когтей. Ко всему прочему когти смерти не могут использовать броню. Кожа напоминает шкуру ящерицы и может быть окрашена в любой оттенок, от светло-коричневого до почти чёрного цвета. У них ненормально большие, с растущими рогами головы - причиной этому, возможно, послужило смешивание ДНК человека и ящерицы, усиленное воздействием радиации. Некоторые племена когтей смерти в Центральной и Восточной части Америки адаптировались к жизни в суровых климатических условиях этой территории - у них толстый меховой кожный покров. Когти приблизительно к 4 годам достигают зрелости и стареют начиная с 15 лет.

Когти смерти живут в племенах от 20 до 200 особей и проводят большую часть времени за охотой и защитой самок и кладок яиц. Их социальное устройство доподлинно неизвестно, но вероятно не отличается высокой сложностью. Они могут общаться друг с другом и использовать простые боевые планы. Когти смерти, если это не разведчики, которые

всегда передвигаются парами, почти всегда двигаются группами по 10 и более особей. У когтей смерти есть свой язык, а некоторые научились имитировать человеческую речь в надежде пообщаться с людьми, однако это больше напоминает речь попугая, нежели реальный «разговор». Одно племя когтей смерти - Серое племя Северной Калифорнии - было объектом научных экспериментов, особи там намного умнее, чем основная часть их сородичей. Известно, что когти смерти иногда надевают громадные балахоны и ходят по человеческим городам, походя на мутантов либо полумутантов в надежде постичь структуру нашего общества.

Они не будут без причины нападать на людей (однако есть свидетельства обратного, пусть и не из стопроцентно надежных источников, например, долго муссировались слухи об уничтожении когтями смерти караванов около Хаба), но большинство из них выросло в недоверии к человечеству, что, впрочем, вполне оправданно в силу того, что до недавнего времени было даже неясно, разумны ли они, а многие люди до сих пор продолжают видеть в них опасность, даже зная их истинную природу.

Дабы не усложнять описание расы и не снабжать его дополнительными комментариями, я сознательно не включил в него расовых особенностей. Они займут свое законное место в шаблонах. Почему? Когти смерти – единственная раса в этой книге, имеющая подрасу (“альфа”- и “бета-супермутанты” не в счет – различия между ними ничтожны). Поэтому было принято решение об отделении “мух” от “котлет”. Приступим.

Шаблон “обычного” когтя смерти:
Enhanced ST 24 (thrust 2d+3/impaling; swing 4d+4/cutting, с учетом когтей) (150 очков)
DX 14 (45 очков)
HT 13 (30 очков)
IQ 7 (-20 очков)
DR 8 (24 очка)
Когти (Claws) (long talons, 55 очков)
Короткий жизненный цикл (Short Lifespan) (4 уровня, -40 очков)
Необразованный (Uneducated) (-5 очков)
Чудовищная внешность (Monstrous Appearance) (-25 очков)
Репутация -4 (Reputation) (-20 очков, узнают все и всегда)
Адаптация к темноте (Night Vision) (10 очков)
Несоответствующий размер (Inconvenient Size) (-10 очков)
Немой (Mute) (-25 очков)
Хладнокровие (Cold-Blooded) (-5 очков)
Бдительность (Alertness) (2 уровня, 10 очков)
Плохая хватка (Bad Grip) (-10 очков)
Зверь (Bestial) (-15 очков)

Дополнительно “обычные” когти смерти могут обладать следующими преимуществами и недостатками:
Иждивенец – яйцо (Dependent) (-16 очков)
Шерсть (Fur) (29 очков) – живущие в районах с холодным климатом, включает в себя +1 DR, +1 PD и 2 уровня преимущества Сопротивления температуре (Temperature Tolerance) против холода

Играть “обычным” когтем смерти стоит 149 очков.

Шаблон “разумного” когтя смерти:
Enhanced ST 22 (thrust 2d+2/impaling; swing 4d+2/cutting, с учетом когтей) (130 очков)

DX 12 (20 очков)
HT 12 (20 очков)
IQ 10 (0 очков)
DR 5 (15 очков)
Когти (Claws) (long talons, 55 очков)
Короткий жизненный цикл (Short Lifespan) (4 уровня, -40 очков)
Необразованный (Uneducated) (-5 очков)
Чудовищная внешность (Monstrous Appearance) (-25 очков)
Репутация -4 (Reputation) (По сути аналогично Репутации неразумных собратьев, но стоимость только -10 очков, т.к. штраф при броске реакции налагается только если видящий данного когтя смерти не знает о его разумности)
Адаптация к темноте (Night Vision) (10 очков)
Несоответствующий размер (Inconvenient Size) (-10 очков)
Хладнокровие (Cold-Blooded) (-5 очков)
Бдительность (Alertness) (2 уровня, 10 очков)
Плохая хватка (Bad Grip) (-10 очков)

Дополнительно “разумные” когти смерти могут обладать следующими преимуществами и недостатками:
Секрет (Secret) (различная, в зависимости от терпимости окружающих) – в случае, если разумный коготь смерти оказался среди своих менее интеллектуальных собратьев или же скрываясь проживает среди людей.
Иждивенец – яйцо (Dependent) (-16 очков)
Шерсть (Fur) (29 очков) – живущие в районах с холодным климатом, включает в себя +1 DR, +1 PD и 2 уровня преимущества Сопротивления температуре (Temperature Tolerance) против холода

Играть “разумным” когтем смерти стоит 155 очков.

Когти смерти – мощные персонажи с высокой стоимостью “расового пакета”. Однако этот “пакет” уже включает множество недостатков. Вероятно, на создание подобных персонажей мастер должен выделять не менее 150 очков – ведь даже в этом случае для приобретения хотя бы нескольких навыков нужно иметь один или несколько недостатков.

2.2 Создание персонажей

Персонажи должны быть созданы на 100 очков, с основным ограничением в 40 очков недостатков и 5 очков причуд. Расовые недостатки мутантов не входят в 40-очковый лимит.

Технологический Уровень и создание персонажей
Следует определиться и с доступным для персонажа TL, связным с тем, с каким эффективным TL он может применять свои навыки (очень многие навыки имеют приписку «/TL», о которой иногда забывают и игроки, и мастера) и насколько совершенное оборудование ему изначально доступно изначально. Для этого нужно определить средний TL кампании – обычно он колеблется от TL3-5 (сразу после разрушения цивилизации) до TL6-7 (в эпоху ее восстановления). После этого нужно раздать необходимое число уровней недостатка Примитивизм (Primitive, стр. B26) или Высокая технология (High Technology, стр. CI26). Это решение очень важно для всего хода кампании - в частности для того, чтобы персонажи-дикари не могли пользоваться энергооружием, бронескафандрами и компьютерами!

Грамотность

На большей части территорий Пустошей распространена Полуграмотность (Semilitiracy, стр. CI29). Возможно, на некоторых территориях после смерти первого поколения выживших может распространиться и полная Неграмотность (Illiteracy, стр. B33), ровно как и Необразованность (Unaducated, стр. CI79)

Мутации

В разделе «Расы» описаны некоторые наиболее распространенные виды воздействия радиации и FEV на организм человека. Однако возможны и менее глобальные изменения, которые могут выражаться в появлении у обычного (относительно) человека различных расовых или «киношных» преимуществ или недостатков. Мастер волен потребовать наличия преимущества Необычное происхождение (Unusual Background), а в случае негативного отношения общества к мутантам – может наложить штрафы на реакцию или попросить взять недостаток Секрет (Secret).

Архетипы персонажей

Сюжеты игр в постядерных вселенных столь разнообразны, что возможны дюжины типов персонажей. Вот лишь некоторые наиболее важные:

Караванщики

Специалисты по освоению торговых путей и последующему курсированию по ним с целью обогащения за счет разницы в цене на один и тот же товар в разных местах. Торговое Дело (Merchant), Заговаривание Зубов (Fast-Talk) и Дипломатия (Diplomacy) – требуемые навыки. Однако, им могут также потребоваться “прикладные” навыки Выживание (Survival), Механика (Mechanic), боевые навыки), особенно если караван невелик.

Полицейские

Члены местных органов охраны правопорядка, комбинирующий навыки полицейского и солдата. Часто это всего лишь одинокий шериф, охраняющий жителей по большей части от самих себя. Самые крутые представители этого архетипа – Рейнджеры НКР. Они распространяют свою юрисдикцию за пределы молодой Республики и борются с работорговлей по всей Калифорнии, хотя “менее цивилизованные народы” их об этом не всегда просят. Вполне подходящим будет Чувство Долга (Sense of Duty).

Рейдеры/Контрабандисты

Наиболее обычные преступники Пустошей. Контрабандисты перевозят запрещенные товары от города к городу – что угодно от наркотиков и оружия до рабов – обходя заслоны Рейнджеров по секретным тропкам. Они могут использовать Воровские/Шпионские (Thief/Spy) навыки. Рейдеры – шакалы торговых путей, атакующие караваны и беззащитные поселения. Боевые навыки и Вредные привычки (Odious Personal Habits) вполне подходят.

Разведчики/Трапперы

Разведчики находят и исследуют довоенные объекты. Они могут специализироваться в одной или более науках, или быть «специалистами во всем». Многие Воровские/Шпионские (Thief/Spy) навыки и навыки Выживания (Survival) подходят. Многие разведчики – бывшие трапперы (охотники на разную живность, основные кормильцы поселений, расположенных не неплодородных землях).

Асассины

Убийцы по найму или из-за выгоды. Тренированные в обращении со многими видами оружия (особенно бесшумными), Маскировке (Camouflage) и Изменении внешности (Disguise), асассины – одни из самых опасных персонажей в Пустошах. Все Воровские/Шпионские (Thief/Spy) навыки и соответствующие оружейные навыки требуются, их высокий уровень приветствуется.

Охотники за головами

Приключенцы, которые зарабатывают на жизнь выслеживанием преступников, предателей и шпионов в приграничных районах. Они обычно действуют там, где официальные законники, такие как Полиция или Рейнджеры, не могут – из-за договоров, обычаев или потому, что риск не оправдывает награды. Обычно они одиночки, но команды тоже возможны: поимка легче, но награда должна быть разделена. Их методы могут быть спорными, но они часто добиваются результатов там, где спасовал закон. Воровские/Шпионские (Thief/Spy) навыки, Знание Уличных Законов (Streetwise) и Пирушки (Carousing) могут помочь.

Первопроходцы

Упорные люди, которые проводят свою жизнь в дикой местности выжженной планеты. Они могут быть частью религиозной или этнической группы, спонсироваться правительством, быть служащими неправительственной организации или работать сами на себя. Выживание (Survival) – самый важный навык для них.

Дилетанты

Богатые люди, которые путешествуют потому, что они уже заскучали дома, обычно с окружением или хотя бы со слугой (или телохранителем). Высокий Социальный Статус (Social Status) подходит, как и Хорошие Манеры (Savior-Faire), если дилетант потрудится их применять.

Дипломаты

Переговорщики, способные удерживать мятежные поселения в повиновении – хотя бы на бумаге. Они посылаются к недавно обнаруженным поселениям, часто в составе команды разведчиков, когда известно, что новая территория населена разумными существами. Они также служат в посольствах в других государствах или у других рас. Они обычно служат государству, хотя могут быть и тренированные независимые переговорщики … или шпионы. Заговаривание Зубов (Fast-Talk), Дипломатия (Diplomacy) и Хорошие Манеры (Savior-Faire) обязательны.

Эскорт

Компетентные персонажи, нанятые для сопровождения и защиты более миролюбивых компаньонов. Они могут быть индивидуальными сопровождающими или “наемными стволами”, маленькими вольными командами, или работниками корпорации. Ученые, журналисты и дипломаты особо сильно нуждаются в их услугах. Знание Уличных Законов (Streetwise), Выживание(Survival), навыки управления техникой и владения оружием – все одинаково полезны.

Пилоты вертибирдов

Элитные военные, которые пилотируют вертибирды – самую продвинутую авиатехнику мира Fallout. Они будут иметь Военное Звание (Military Rank), Устойчивость к Перегрузкам (Acceleration Tolerance), высокие уровни навыков Пилотирование (Piloting) и Стрельба (Gunner), и, возможно, Пирушки (Carousing).

Агенты разведки

Они могут быть "вольными стрелками", агентами на госслужбе или даже шпионами отдельных организаций. Они могут различаться от мирных собирателей информации до смертоносных убийц. Они обычно действуют под прикрытием – часто как дипломаты, но возможна любая роль. Им необходимы Воровские/Шпионские (Thief/Spy) навыки, и светские навыки для создания правдоподобного прикрытия.

Журналисты

Эта профессия стала актуальной совсем недавно, приобретая вес по мере восстановления цивилизации. Журналисты – это собиратели новостей в Пустошах, путешествующие от поселения к поселению в поисках сенсации. Они могут действовать в команде или поодиночке, афишировать или скрывать свою профессию. Они могут быть частью новостного агентства или "вольными стрелками", продающими свои снимки тому, кто больше заплатит. Чиновник отдела связей с общественностью (PR) организации или правительства также попадает в эту категорию. И это хорошее (и частое) прикрытие для агента и асассина. Полезные навыки включают Знание Уличных Законов (Streetwise), Письмо (Writing), Фотографирование (Photography), Заговаривание Зубов (Fast-Talk), Допрос (Interrogation) и Хорошие Манеры (Savior-Faire).

Миссионеры/Капелланы

Миссионеры часто могут быть найдены в приграничных районах, где они распространяют свою религию в недавно открытых сообществах или обслуживают духовные потребности поселений или приграничных аванпостов. Некоторые могут служить на больших базах Рейнджеров или военных базах. Некоторые могут быть нечистыми на руку людьми, прячущимися в пышных одеждах; многие другие – фанатичными последователями новых культов и религий. Заговаривание Зубов (Fast-Talk), Бард (Bard) и Теология (Theology) – подходящие навыки.

Дикари

Многие дикари (TL3 и ниже) посещают "более цивилизованные" города. Обычно они – выжившие из поселения, которое деградировало и растеряло свои технологии. Часто они становятся членами команд караванщиков. В более «цивилизованных» сообществах они ценятся как охотники, натуралисты, дрессировщики животных и ремесленники. Соответственно, подходят низкотехнологичные навыки, а высокотехнологические – запрещены, так как придется взять недостаток Примитивизм (Primitive).

Старатели/Геологи

Твердые, колоритные персонажи, которые исследуют удаленные районы на предмет наличия полезных ископаемых и добывают их. Они могут работать в одиночку, состоять в

горнодобывающей организации или быть частью команды “вольных стрелков”. Некоторые могут владеть или брать напрокат специальное старательское оборудование для проведения горнодобывающих работ. Геология (Geology) требуется. Выживание (Survival), и, возможно, Стрельба (Guns) из какого-либо оружия также необходимы.

Отбросы общества

Вы можете видеть в любом большом городе… тертые жизнью, наученные улицей типы, надеющиеся вырваться с дна. Некоторые постарше; некоторые еще почти дети. Все они выглядят как мальчики на побегушках из каравана. Некоторые ими являются, большинство – нет. Знание Уличных Законов (Streetwise), Собирание (Scrounging) и Заговаривание Зубов (Fast-Talk) очень важны. Бег (Running) или навык владения оружием будут хорошей страховкой вашей жизни.

Бродяги

Если вышеописанные подонки пытаются выбраться за пределы своей “малой Родины” (и выжить хотя бы несколько лет), то он или она становятся бродягами. Контрабандисты, мародеры, “наемные стволы”… Бродяга займется чем угодно для развлечения или наживы. Первое желание Бродяги – разбогатеть, второе – сохранить богатство. Типичные таланты включают Заговаривание Зубов (Fast-Talk), Азартные Игры (Gambling), Пирушки (Carousing), Знание Уличных Законов (Streetwise), Стрельбу (Guns) и Торговое Дело (Merchant).

Ученые

Могут работать на университет или институт, а возможно и на организацию; в любом случае их часто посылают в дальние концы Пустошей для проведения исследований или проверки теорий. Некоторые из них стереотипично рассеяны. Другие используют свои навыки практично, иногда обслуживая себя в первую очередь и человечество во вторую; этот тип может использовать Заговаривание Зубов (Fast-Talk), Знание Уличных Законов (Streetwise) и Торговое Дело (Merchant).

Террористы/Повстанцы

Террористы в одном сообществе, в другом они могут считаться повстанцами. Как правило, террористы более безжалостны, чем повстанцы, атакуя неожиданно и часто вредя ни в чем не повинным гражданам. Повстанцы обычно ограничивают свою активность ударами по военным или правительственным объектам. Навык владения оружием и Воровские/Шпионские (Thief/Spy) навыки очень полезны. Навык Политики (Politics) также не помешает.

Солдаты

Наземные бойцы – пехота или моторизованные части. Могут быть частью наемнической организации или армии государства. Многие наемники работают по всем правилам военных организаций, часто имея лагерь-базу, в то время как малые группы могут действовать как скитающиеся солдаты удачи. Любой подходящий военный навык, Вождение (Driving), плюс Военное Звание (Military Rank) могут быть полезны.

2.3 Экономика, Работа и Богатство

«Среднее» стартовое богатство в постъядерном обществе равно $5000. Для большинства игроков, 80% из этих средств вложено в жилье, мебель, одежду и т.д., оставляя только $1000 доступными для траты на инвентарь для приключений. Конечно, преимущество Богатство повысит и наличные, и качество жилища игрока.

Мастер может очень сильно варьировать стартовое богатство сообразно требованиям кампании. Основное правило гласит, что стартовое богатство равно тридцатикратным месячным затратам на проживание человека со Статусом 0.

Персонажи-пионеры, находящиеся далеко от цивилизации, вынуждены вкладывать все, что у них есть, в дело. В таком случае, они могут тратить все свое состояние на инвентарь для приключений. Если пионеры – часть кооператива, обеспечивающего их общину оборудованием (таким, как бульдозер, чтобы расчистить поверхность), то половина их богатства может быть потрачена на оборудование, а вторая половина – представляет его заем колонистского оборудования у кооператива.

Техника *очень* дорога. Персонажи, которые будут иметь машину, но не иметь работодателя, который обеспечит ее покупку, должны будут купить ее из своего стартового богатства. Даже в таком случае они вряд ли потянут такой платеж, пусть даже некоторые из них полностью опустошат свои кошельки.

Социальный статус и затраты на проживание

Статус (стр. B18) отражает ваше положение в постъядерном обществе. Примеры представлены ниже. Обычно семья человека со статусом 1 или выше также имеет такой же статус; для более дальних родственников он понижается на 1 или 2, но не ниже, чем они имеют сами.

Уровень	Пример рода занятий	Затраты за месяц
-3	Раб	$25
-2	Нищий	$50
-1	Чужак, мутант	$100
0	Обычный гражданин	$250
1	Полицейский, техник, врач	$500
2	Уважаемый торговец, лидер банды	$1000
3	Владелец караванной кампании	$2000
4	Чиновник высокого уровня, военноначальник	$5000
5	Мэр	$7500
6	Сенатор	$15000
7	Президент	$25000

Покупка и Продажа

Базовая платежная единица – это крышечка от “Ньюка-Колы” или золотая монета, в зависимости от эпохи. Для простоты будем считать, что одна монета по покупательной способности примерно равна одному доллару США по курсу 1990 года. Примерная таблица цен на важные для приключенцев товары и услуги дана ниже. Символ валюты «$» - сохранился от старого Земного символа доллара.

На малоразвитых территориях распространен бартер, и навыки Торговля и Экономика могут оказаться жизненно важными.

На очень развитых территориях, возможны даже финансовые переводы через электронную систему, а не при помощи наличных. Устройство, используемое при этом, будем называть кредиткой. Она показывает текущее состояние счета клиента. Когда имеет место денежный перевод, две стороны используют свои кредитки, чтобы сделать запись о платеже, и она также отсылается в местный офис банка. Магазины используют считывающие устройства, принимающие только входящие платежи. Кредитки могут быть закодированы на отпечатки пальцев, сетчатку или что-то еще, принадлежащее организму владельца; в этом случае они окажутся бесполезными для вора.

Вне границ государства кредитки и наличные будут менее полезны. Другие государства будут иметь другие средства платежа. Они могут иметь другую базу и сильно отличающуюся ценность. В большинстве кампаний соотношения обмена валют должны быть простыми: например, один золотой НКР равен двум Банкнотам Города-Убежища. Более комплексные системы могут быть используемы в сценариях о злоключениях караванщиков (торговцы должны уметь справляться с такими сложностями) или в таких редких сценариях, в которых финансовая ошибка – ключевой момент всего приключения.

Вариации цен

Мастер может захотеть варьировать цены от поселения к поселению. Чтобы случайно определить, как отличается цена на какой-то товар в конкретном городе, киньте кубик. 1-2 означают меньшую цену, 3-4 нормальную и 5-6 более высокую. Потом бросьте кубик и умножьте выпавшее число на 10% для получения того, на сколько отличается цена. Т.е. первый бросок дал 1, второй – 4, значит цена на некий предмет стоит меньше на 40% в данном поселении.

Обычно, все стоит дороже на далеких или приграничных мирах, особенно высокотехнологичные предметы. Навык Торговли может позволить торговаться. Товары, доступные только на Черном Рынке, всегда дороги.

Цены

Отели, за ночь	
Ночлежка	$3
Класса “советский клоповник”	$12
Класса “американский мотель”	$25
Класса “все включено”	$100
Еда, питье и т.п.	
Пища (отбросы)	$3
Пища (сытная еда)	$10
Пища (сытная еда, импортная)	$20
Безалкогольный напиток (Ньюка-Кола), за бутылку	$1
Пиво (светлое), за бутылку	$5
Коктейль (Мутантская Харя), за стакан	$7
Виски (самогонкой пахнет…), за бутылку	$10
Коммуникации/Информация	
Подключение к городской телефонной связи, за месяц	$20
Радиопередача на большую дистанцию, за минуту	$10
Почта, за унцию, за 10 миль	$0.2
Транспорт	
Лошадь напрокат (за день)	$200, залог
Попутный караван (за 100 миль)	$200
Извозчик (за человека, за 10 миль)	$25
Аренда вертибирда (на день) – требуется Статус 4+ либо *огромный* залог	$10000, пил
Парковка (за одно средство передвижения, за день)	$10

Таблица профессий

В «цивилизованных» поселениях персонажи игроков могут найти работу, которой они будут заниматься, чтобы получать доход в промежутки «обыденной жизни» между игровыми сессиями. Конечно, не всякая работа доступна в конкретном городе. Эти работы могут помочь покрывать затраты персонажа на проживание, требуемые его Статусом. Ознакомьтесь также с основными правилами по работе на стр. B192.

Приведенная ниже таблица профессий включает данные по некоторому их числу; мастер может добавить в нее свои. Некоторые требуют определенного навыка или опыта (значения по умолчанию здесь не учитываются; нужно вложить в требуемый навык хотя бы пол-очка).

Помните, что если время, которое персонаж проводит во время приключений, есть часть его работы (например, караванщика), в этом случае его успех должен зависеть в основном от основного игрового процесса, а не от бросков на успех.

Сокращения для критических провалов

“ПР” означает Потерял Работу – уволен, демобилизован или потерял клиента. “d” означает кубики повреждений (“3d” означает 3 кубика повреждений; “10d” означает 10 кубиков и т.д.) – вы попали в катастрофу, драку и т.п. “Д” означает потерю месячного заработка (“-2Д” означает потерю дохода за два месяца) – вас оштрафовали, заставили возместить убытки и т.п. Если два результата перечислены через “/”, используйте второй, только если выпало 18.

Заметьте, что для некоторых опасных профессий результат критического провала приведет к серьезной травме. Мастер может позволить игроку отыграть эти эпизоды в виде боев.

Профессии (необходимые навыки), месячный доход	Бросок успеха	Критический провал
Бедные профессии		
Уличный вор (DX 11+, Скрытность 11+, Карманное воровство/Взлом 10+), $5xЛучший требуемый навык	лучший требуемый навык	2d/3 месяца тюрьмы
Работник на ферме (Агрономия 9+, ST 9+), $150	12	GH
Депортированный (нет требований), $0	8	1d/4d
Бродяга (нет требований), $250	Попрошайничество или Знание Ул. Зак.	-1Д/3d
Пособие по безработице (нет требований, доступно только в процветающих сообществах, заботящихся о гражданах), $300	10	-1Д/6 месяцев без права броска
Небогатые профессии		
Охотник/траппер (Выживание 11+, Выслеживание 11+), $40xЛучший требуемый навык	лучший требуемый навык	2d/3d, -1Д
Вышибала/бандит (Рукопашный бой или оружейный навык 11+), $500	требуемый навык -2	3d/6 месяцев тюрьмы
Проводник (Выживание 11+, Знание местности 12+), $30xЛучший требуемый навык	лучший требуемый навык	2d/3d, 1Д

Подмастерье (Ремесленный/технический навык 10+) $75 + условия проживания	требуемый навык	2d/ПР
Клерк (Грамотность, Счетоводство 11+), $500	требуемый навык	ПР
Актер/Актриса (Артистизм 10+), $50xНавык	требуемый навык	-3Д/ПР, 1d
Первопроходец (Любой полезный навык управления техникой или связанный с природой навык 10+, Выживание 11+), $50xЛучший требуемый навык	лучший требуемый навык	-2Д, 1d/-4Д, 4d
Водитель (Подходящий навык вождения 12+), $60xНавык	требуемый навык	-2Д, 1d/ПР, 3d
Грузчик (ST 10+), $550	ST	ПР/5d
Продавец (Торговое дело 10+), $600	IQ+Реакция	ПР
Средние профессии		
Владелец магазина (профессиональный навык 12+, Торговое дело 10+, стартовый капитал), $120xТорговое Дело	требуемый навык	-1i/-2i
Ремесленник/техник (Ремесленный/технический навык 13+), $100xТребуемый навык	требуемый навык	-1Д/-2Д
Фельдшер (Врачебное дело 12+), $100xТребуемый навык	требуемый навык	-1Д
Игрок (Азартные игры 11+), $150xТребуемый навык	требуемый навык - 2	-1Д/-2Д, 2d
Администратор (Администрирование 12+, Грамотность), $100xТребуемый навык	требуемый навык	ПР
Фермер (Агрономия 11+), $75xТребуемый навык	требуемый навык	1d/-2Д
Охотник за головами (Лучевое или Огнестрельное оружие 12+, Выживание 10+, Выслеживание 13+), 100xХудший требуемый навык	худший требуемый навык – 2	ПР, 2d/ПР, 6d
Проститутка (Сексуальная Привлекательность 13+), $100xНавык	требуемый навык+Внешность	-2Д/-4Д, 2d
Опер (ST 12+, Лучевое или Огнестрельное оружие 12+, Борьба или Дзюдо или Карате 12+), $90xIQ	лучший требуемый навык - 4	ПР, 3d/8d
Миссионер (Бард 10+, Оккультизм или любая Теология 11+, Статус 1+), $75xЛучший требуемый навык	лучший требуемый навык	-2Д/ПР, 2d
Журналист (Исследования 12+, Бард или Фотографирование или Письмо 12+), $70xЛучший навык+$500 за каждый +1 к общей Репутации	лучший требуемый навык	-3Д, 1d/ПР, 3d
Лаборант (Использование Компьютера 10+, Исследования 11+, любой научный навык 10+), $100x(худший требуемый навык – 6)	худший требуемый навык	-2Д/ПР, 3d
Рейдер (Лучевое, Огнестрельное или любое холодное оружие 11+, Скрытность 12+), $1000xРепутация	10+Статус	-3Д, 4d/2d, попал в тюрьму

Частный детектив (Криминалистика 12+, Право или Знание Уличных Законов 12+), $75xЛучший требуемый навык	худший требуемый навык	-3Д, 2d/ПР, 4d
Старатель (Старательство 10+), $100xТребуемый навык	требуемый навык	-3Д, 1d/ПР, 3d
Член команды караванщиков (Статус 0+, любой подходящий навык 10+), $80xЛучший подходящий навык+$200x(Ранг или Статус)	Специфический требуемый навык	ПР, 2d/ПР, 8d
Солдат (Статус –1+, подходящий боевой навык 10+), $1000+($200xЗвание)	лучший требуемый навык – 2	-2Д, 2d/-5Д, ПР
Обеспеченные профессии		
Правительственный чиновник (Администрирование 12+, Статус 1+), $2500	требуемый навык	ПР
Убийца (Лучевое оружие или Арбалет или Огнестрельное оружие 12+, Скрытность 12+), $300xХудший требуемый навык	худший требуемый навык	-4Д, 4d/ 8d
Программист (Программирование 14+, Электроника (Компьютер) 12+) $250xХудший требуемый навык	худший требуемый навык	-3Д/ПР
Менеджер организации (Администрирование 13+, опыт в бизнесе от пяти лет, Статус 0+), $3000	требуемый навык	-2Д/-4Д, ПР
Шпион организации (Артистизм 12+, Скрытность 10+), $300xХудший требуемый навык	худший требуемый навык	ПР, 1d/ ПР, 4d
Дипломат (Дипломатия 12+, Администрирование 10+, Статус 1+), $1000x(Дипломатия-11)	худший требуемый навык	-2Д, ПР/ПР, 2d
Торговец (Торговое Дело 12+), $1000+Нормальная зарплата за должность в команде караванщиков, выполняемую при помощи его вторичных навыков (см. выше)	Торговое Дело	-3Д, 1d/ПР, 4d
Профессор университета (любая академическая специальность 13+, Обучение 10+, Статус 1+), $1000x(Специальность-12)	Специальность	-3Д/-5Д, ПР
Военный инженер (Программирование 12 +, Электроника (Сенсоры) 11+, любой научный навык 10+, Статус 0+), $400x(Статус+Ранг+Худший требуемый навык-12)	худший требуемый навык	-1Д, 1d/ПР, 3d
Ученый (Использование Компьютера 12+, Исследования 13+, любой научный навык 14+), $300xЛучший научный навык	лучший требуемый навык	-3Д/ПР, 3d
Офицер (Лидерство 12+, Тактика 12+, Статус 0+), $500x(Статус+Ранг+Лидерство-12)	худший требуемый навык	-3Д, 2d/ПР, 4d
Контрабандист (Маскировка 12+, Знание Уличных Законов 12+), $3000	Знание Уличных Законов	-2Д, 1d/-2Д, попал в тюрьму, 3d
Богатые профессии		
Шеф организации (Администрирование 13+, Лидерство 12+, минимум 10 лет опыта в бизнесе, Статус 3+), $5000	худший требуемый навык	-4Д/-5Д, ПР
Исследователь организации (Исследования	худший требуемый	-3Д/ПР, 2d

12+, любой практический научный навык или Инженерия 13+, Статус 1+), $2000x(Исследования-12)	навык	
Доктор/Хирург (Диагностика 12+, Электроника (Медицинская) 10+, Врачебное Дело или Хирургия 13+, Статус 0+), $650xЛучший требуемый навык	худший требуемый навык	-3Д/-10Д, потеря лицензии
Звезда голографического видео (любой из Артистизм/Бард/Музыкальный инструмент/ Пение/Сексуальная Привлекательность 12+, Статус 1+), $500x(лучший требуемый навык + бонус реакции)	лучший требуемый навык	-5Д/ПР, 1d
Почетный гражданин (Статус 3+) $3000x(Статус-2)	никакого	-4Д, 1d/12Д, потеря звания
Мэр (Администрирование 12+, Статус 1+) $5000 в маловажной системе, $10000 в важной системе	требуемый навык	-3Д, ПР/ПР, попал в тюрьму
Сенатор (Администрирование 13+, Статус 2+), $2000x(Администрирование+Статус-13)	требуемый навык	-4Д, ПР/ПР, попал в тюрьму

3. Снаряжение

В этом разделе я приведу ТТХ в первую очередь того снаряжения из Fallout, которому в GURPS нет прямых аналогов. Дело в том, что в этой вселенной существует некий самобытный баланс, который нужно сохранить. Это не самая простая задача, поэтому вместо прямого перевода соотношения значений показателей из PnP в GURPS я сохранил только общий «дух», при этом перекроив ТТХ. Благодаря этому теперь, например, почти нет бесполезного оружия.
Замечание: Возникла определенная проблема с балансировкой цен. В итоге принято решение во всех случаях сохранять исходные цены из Fallout PnP. Стартовый капитал в этом случае будет равняться $1500 “чистыми” (с учетом наличия жилища, мебели, одежды – соответствующих уровню ежемесячных доходов персонажа).

3.1 Батарейки

Батарейки в мире Fallout бывают двух видов – малые энергозаряды ($50/шт.) и малые термоядерные заряды ($250/шт.). В GURPS их *примерными* аналогами будут батареи типов B и C соответственно. Они перезаряжаемы от стационарных источников питания (это выглядит реалистично лишь для обычных батареек типа B, едва ли можно зарядить “от розетки” малые ядерные реакторы, которыми и являются батарейки типа C) и имеют емкость в 1 и 5 неких условных «зарядов» соответственно. Первые используются в небольших приборах, вторые – в более активно энергопотребляюших, в которых на одно условное «действие» затрачивается 5 «зарядов».
Пример 1. Немного посидев с паяльником, Джон сделал на своем лазерном пистолете разъем под второй тип батарей. Вставив одну из них, он сможет сделать из него в пять раз больше выстрелов, прежде чем ему придется менять батарею.
Пример 2. Джон никак не может найти батарею второго типа для своего электро-отбойного молотка. Если бы она у него была, то он мог бы им пользоваться в течение 30 минут. Применив свои инженерные навыки, он смог подключить к нему свою единственную батарею первого типа. Теперь он сможет включить свой отбойный молоток, но тот будет работать только 5 минут.

В прибор обычно вставляется одна батарея и в его описании указывается, сколько раз он сможет совершить некое «действие», используя ее заряд. В некоторых приборах есть два или более разъемов под батарейки – на случай неожиданного истощения одной из них. К примеру, летя на ховеркрафте, Вы будете неприятно удивлены, если, допустим, откажет одна из батарей и придется падать N метров вниз.

3.2 Броня

В Fallout PnP была неплохая система дифференциации защиты от разных типов повреждения. В GURPS DR для всего един. Ну и ладно… Высокотехнологичная броня теперь *на порядок* эффективнее низкотехнологичной – в ней Вы почти неуязвимы. Для всего, кроме высокотехнологичного оружия.

Кожаная куртка

Удачное дополнение любого гардероба. Кожаная куртка обеспечивает самую простую защиту. Да и выглядит она довольно круто. Почему? Всё просто: мой сынок носил такую же. Как выглядит сынок? Ну ... он выглядит круто.

Характеристики: Легкая эластичная кожа. Также прикрывает руки. PD 1; DR 1. $250; 4 фунта. Прикрывает зоны 6, 8-11, 17-18.

Боевая кожаная куртка

Укреплённый вариант Кожаной куртки. Вам просто не удастся найти что-то ещё более стильное в постъядерном мире.

Характеристики: То же, что и обычная, но DR 2 и $1000.

Кожаный доспех

Кожаная рубаха, для большей защиты крепко сбитая.

Характеристики: Прочная дубленая кожа. PD 2; DR 2. $700; 10 фунтов. Прикрывает зоны 9-11, 17-18.

Кожаный доспех МК-II

Укреплённая версия Кожаной брони, прикрывающая не только туловище, но и пах и руки.

Характеристики: То же, что и обычный, но DR 3 и $1000.

Металлическая броня

Бронежилет, собранный из приваренных друг к другу обрезков металла. При использовании этой брони вероятность успешного применения навыка Скрытность уменьшается на -5.

Характеристики: Состоит из нагрудника и наспинника.

Нагрудник. Прикрывает человека от шеи до паха, но защищает лишь против ударов спереди. Бронзовый: PD 4; DR 4; $400; 20 фунтов. Стальной: PD 4; DR 5; $700; 18 фунтов. Прикрывает зоны 9-11, 17-18.

Наспинник. Полный наспинный доспех защищает только от атак сзади. PD 2; DR 2. $400; 10 фунтов. Прикрывает зоны 9-10, 17-18.

Металлическая броня МК-II

Действительно хорошая броня, изготовленная искусными мастерами. Обычно их можно обнаружить только в густонаселенных районах. При использовании этой брони вероятность успешного применения навыка Скрытность уменьшается на -4.

Характеристики: То же, но DR всех элементов повышен на 2, вес снижен на 3 фунта, а общая стоимость – повышена до $1900.

Броня Тесла

Металлическая броня, усиленная электромагнитными катушками для дополнительной защиты от энергетических атак. Обычно её можно найти только в высокотехнологичных регионах. При использовании этой брони вероятность успешного применения навыка Скрытность уменьшается на -4.

Характеристики: Легкая, хорошо отражающая броня из полированного металлического волокна. Она хорошо отражает лазерные лучи и все лучи меньшей интенсивности. Она менее полезна против других атак. Броня Тесла имеет PD 6, DR 6 против энергетического оружия; PD 2, DR 6 против всего остального оружия. Полностью защищает от нормального огня (но не огнеметов) в течение трех секунд, после чего наносится обычное повреждение.

Жилет (защищающий торс) стоит $4500 и весит 12 фунтов.

Боевая броня

Этот стандартный комплект брони пехотинца довоенной эпохи теперь стал большой редкостью. Большинство из оставшихся в сохранности комплектов используется полицией больших городов или гангстерами с толстыми кошельками. В комплекте уже имеется шлем.

Характеристики: Стандартная PD 2 DR 12 – комбинезон, PD 2 DR 8 – шлем, PD 2 DR 4 – лицевой щиток. В шлем встроена рация (радиус действия 5 км). Стоимость - $6500, вес – 20 фунтов.

Боевая броня MK-II

Являясь усовершенствованной версией боевой брони, боевая броня MK II даёт владельцу более совершенную защиту от атак. Первоначально предназначалась для солдат, ведущих боевые действия на передовой. В комплекте уже имеется шлем.

Характеристики: PD 2 DR 14 – комбинезон, PD 2 DR 10 – шлем, PD 2 DR 6 – лицевой щиток. В шлем встроена рация (радиус действия 5 км). Стоимость - $8000, вес – 20 фунтов.

Броня Братства

Стандартный комплект боевой брони воинов Братства Стали. На этот усовершенствованный вариант боевой брони можно иногда случайно наткнуться в магазинах больших городов. В комплекте уже имеется шлем.

Характеристики: PD 2 DR 16 – комбинезон; PD 2 DR 10 – шлем; PD 2 DR 6 – лицевой щиток. В шлем встроена рация (радиус действия 5 км). Улучшенное в 2 раза сопротивление огню. Стоимость - $4800, вес – 18 фунтов.

Следующие виды брони могут требовать навык Боевой Скафандр (Battlesuit) (Ф/Ср) для использования. В общем случае, исправный бронескафандр может использовать и новичок, если он удачлив и сметлив. Поврежденный скафандр – другой вопрос; детали на усмотрение мастера.

Моторизированная броня (Братство)

Это металлический костюм нательной брони, усовершенствованный с помощью достижений науки и техники. Моторизированная броня является одним из наиболее совершенных средств самозащиты в условиях пустыни, его обычно носят рыцари

Братства Стали и представители других организаций, имеющих доступ к довоенной технологии. Мощность самих доспехов обеспечивает владельцу ST 13 (как экзоскелет). Также сервопривод брони делает ее почти самодвижущейся, что избавляет носителя от необходимости тащить на себе ее вес в 100 фунтов. Передвижение в подобной броне равно 5. На лбу установлен фонарик, в шлем встроена рация (50 км) и целеуказатель (можно использовать вместо снайперского прицела, также дает Acc +2). Также обеспечивает 60% защиты от радиации, особые окуляры защищают от ослепления, фильтры защищают от газов. Имеется запас кислорода на 12 часов. В наличии система жизнеобеспечения (лучше не знать, что она делает с Вашими «выделениями») и система внутренней самоочистки. Энергоустановка брони обеспечивает в среднем 6 месяцев интенсивной работы без подзарядки (Обычно подзаряжается от сети, но возможна зарядка батарейками из расчета 1 малый термоядерный заряд/день). Броня сохраняет подвижность и без электропитания, но в этом случае на плечи владельца ляжет весь тяжкий груз ее веса. PD 3 DR 40 – торс, руки, ноги; PD 3 DR 30 – ладони, ступни, шлем; PD 3 DR 20 – глазная прорезь. Требует индивидуальной подгонки под носителя (бросок Оружейного Дела и полчаса работы). Без нее налагается штраф –2 на ВСЕ навыки. Стоимость $12500.

Существует химический процесс, делающий материал этой брони более прочным. После такой обработки ее DR (во всех зонах поражения, кроме глазной прорези) повышается на 5. Стоимость в этом случае - $15000.

Моторизированная броня (Анклав)
Продвинутая моторизированная броня – это усовершенствование обычной моторизированной брони, произведенная уже после войны. Этот тип брони очень редкий, и найти его можно у организаций, уходящих корнями в Вооруженные Силы США. Мощность самих доспехов обеспечивает владельцу ST 15 (как экзоскелет). Также сервопривод брони делает ее почти самодвижущейся, что избавляет носителя от необходимости тащить на себе ее вес в 75 фунтов. Передвижение в подобной броне равно 5. В шлем встроена рация (50 км), «ночное видение» и HUD (Acc +3, +1 ко многим навыкам, требующим быстрой реакции). Также она обеспечивает 75% защиты от радиации, особые окуляры защищают от ослепления, фильтры защищают от газов. Имеется запас кислорода на 12 часов. В наличии система жизнеобеспечения и система внутренней самоочистки. Энергоустановка брони обеспечивает в среднем 12 месяцев интенсивной работы без подзарядки (Обычно подзаряжается от сети, но возможна зарядка батарейками из расчета 1 малый термоядерный заряд/день). Броня сохраняет подвижность и без электропитания, но в этом случае на плечи владельца ляжет весь тяжкий груз ее веса. PD 3 DR 60 – торс, руки, ноги; PD 3 DR 40 – ладони, ступни, шлем; PD 3 DR 30 – глаза. Требует индивидуальной подгонки под носителя (бросок Оружейного Дела и полчаса работы). Без нее налагается штраф –2 на ВСЕ навыки. Стоимость $20000, но вряд ли встречается в свободной продаже.

Известно о существовании еще более совершенной версии моторизированной брони, поступившей в распоряжение военных Анклава незадолго до его коллапса. Вероятно, она распределялась среди офицеров и солдат спецподразделений. Ее DR (во всех зонах поражения, кроме глазной прорези) превосходил DR «обычной» версии на 5. Стоимость в этом случае - $25000, однако шанс встретить ее в свободной продаже просто ничтожен.

3.3 Оружие

В этом разделе Представлено лишь то оружие из Fallout PnP, аналогов которому в GURPS нет. Т.е. в первую очередь энергетическое оружие. Огромное количество обычного

огнестрельного оружия перечислено в GURPS High Tech. Низкотехнологичное оружие (холодное, метательное и прочее) описано в GURPS Low Tech.

Бывшее «малое оружие»

2мм ЕС патроны, используемые гаусс-оружием, поставляются в упаковках по 20 штук, рыночная цена одной упаковки колеблется около $2000, вес незначителен. Такая высокая цена обусловлена редкостью их обнаружения даже на довоенных складах и высокой сложностью изготовления.

Weapon	dmg	ss	Acc	½ D	Max	Wt	RoF	Shots	ST	Rcl	Cost
Пистолет Гаусса РРК-12	2d(10) прон	12	4	1500	2500	3	4	12	8	0	5250

Его ценят за дальность стрельбы и мощь. Этот «маленький Railgun» использует электромагнитное поле для вкручивания пуль на сумасшедшей скорости в тело, доспехи и тому подобное. РРК-12 выглядит, как нормальный автоматический пистолет, за исключением необычных электромагнитных колец вокруг ствола. Выстрел из пистолета Гаусса оставляет за собой спиральный след ионизированных частей (бросок зрения с – 2 для обнаружения стрелка по следу выстрела). Только одиночные выстрелы. В магазине 12 патронов 2мм ЕС

Weapon	dmg	ss	Acc	½ D	Max	Wt	RoF	Shots	ST	Rcl	Cost	TL
Винтовка Гаусса М72	3d+1(10) прон	14	14	2500	5000	10	3	20	12	0	8250	8

Продукт новейших разработок технологии рейлганов, М72 пришел из лабораторий старой Германии. Электромагнитное поле раскручивает пулю до сумасшедшей скорости. Такой выстрел проникает сквозь любой материал, будь то камень, металл, кости или плоть. Выстрел оставляет след ионизированных частиц на несколько секунд (бросок зрения с – 2 для обнаружения стрелка по следу выстрела). Только одиночные выстрелы. В магазине 20 патронов 2мм ЕС.

Weapon	dmg	ss	Acc	½ D	Max	Wt	RoF	Shots	ST	Rcl	Cost	TL
Пневматическая винтовка Red Ryder	1d-3 туп	10	1	12	50	4	3	100	5	0	100	6

Обычная пневматическая винтовка, стреляющая маленькими круглыми шарами, называемыми «пульками». Вряд ли он нанесёт противнику астрономические повреждения, но неплох для того, чтобы пугнуть соседского кота. Только одиночный огонь. В патроннике помещается 100 пулек.

Weapon	dmg	ss	Acc	½ D	Max	Wt	RoF	Shots	S
Пневматическая винтовка Red Ryder LE (Limited Edition)	1d+15 туп	11	11	250	300	5	3	100	1

Самое известное название в мире пневматики. Осталось всего несколько реально существующих «Ред Райдеров». Ходят слухи,

что Ред Райдер (англ. «красный наездник») самолично защищал детей с этой винтовкой в руках. Естественно, скорее всего, это всего лишь миф. Только одиночный огонь. В патроннике помещается 100 пулек.

Бывшее «тяжелое оружие»

У пулеметов второе число в ячейке Wt означает вес двуноги/треноги, третье – вес полного цинка с патронами. Для гранатомета вторая цифра означает вес боеприпаса.

Weapon	dmg	ss	Acc	½ D	Max	Wt	RoF	Shots	ST	Rcl	Cost	TL
Миниган CZ-53	3d-2 туп	20	6	350	3000	28/50/7	20	120	14	1	7000	7

Пулемёт Роквелла СЗ-53 является многоствольным пулемётом, ведущим огонь 5.56 мм патронами со скоростью порядка 60,000 выстрелов в минуту (теоретическая величина, достижимая в случае беспрерывной стрельбы и наличия за спиной грузового состава с патронами). Вот так! Огонь только очередями по 20 патронов. В ленте 120 патронов калибра 5.56 мм.

Weapon	dmg	ss	Acc	½ D	Max	Wt	RoF	Shots	ST	Rcl	Cost	TL
Миниган Rockwell AW13MG Avenger	3d+1 туп	20	6	500	3900	28/50/7	40	120	14	1	10000	8

Роквелл создал «Мстителя» на замену стареющему многоствольному пулемёту СЗ-53. Усовершенствованная конструкция «Мстителя» включает в себя технологию гелиевого охлаждения и хромированные стволы. Это даёт ему превосходящую СЗ-53 дальность стрельбы и огневую мощь. Огонь только очередями по 40 патронов. В ленте 120 патронов калибра 5.56 мм.

Weapon	dmg	ss	Acc	½ D	Max	Wt	RoF	Shots	ST	Rcl	Cost	TL
Миниган Rhinemetal VD169MG Vindicator	3d+5 туп	20	8	1000	4700	30/100/10	25	100	14	1	20000	8

Немецкая компания «Рейнметал АГ» создала идеальный многоствольный пулемёт «Защитник». При своих 6 карбонполимерных стволах он обладает скорострельностью в 90,000 выстрелов в минуту (теоретическая величина, достижимая в случае беспрерывной стрельбы и наличия за спиной грузового состава с патронами) и использует безгильзовые патроны. Как вершина немецкой оружейной мысли он является идеальным ручным оружием. Огонь только очередями по 25 патронов. В ленте 100 безгильзовых патронов калибра 4.7мм.

Weapon	dmg	ss	Acc	½ D	Max	Wt	RoF	Shots	ST	Rcl	Cost	TL

Бозар	6d(2) туп	14	14	1750	3500	22/10/1	15	30	12	1	25000	8

«Бозар», по сути, является венцом снайперского искусства. Хотя он прихотлив в обращении и подвержен заеданию, если не был тщательно почищен, точность этого оружия с лихвой окупает затраты на дополнительный уход. Выглядящий как большая снайперская винтовка, он изначально разрабатывался для Морских Котиков и Войск Специального Назначения для уничтожения легкобронированной техники противника. Огонь только очередями по 15 патронов. В магазине 30 патронов .223 калибра.

Weapon	dmg	ss	Acc	½ D	Max	Wt	RoF	Shots	ST	Rcl	Cost	TL
Rockwell M1 (бронебойная ракета)	ex 4dx6 (4)	20	12	2000	4200	18/9	1/4	1	12	-	6000	7
Rockwell M1 (разрывная ракета)	ex 6dx6	20	12	2000	4200	18/9	1/4	1	12	-	6000	7

Самый распространённый ПРК, и, одновременно, один из небольшого количества моделей, предназначенных для стрельбы с плеча и имеющий возможность перезарядки. Заряжается 1 ракетой.

Бывшее «оружие для рукопашной»

Weapon	Type	dmg	reach	cost	wt	ST	Special
Энерго-кулак	туп	руб+3d	1	$1800	5	7	нельзя парировать

Многие считают энерго-кулак универсальным оружием для рукопашной. Это оружие представляет собой металлическую перчатку, оборудованную генератором, увеличивающим силу удара. Малый энергозаряд обеспечивает ему 25 применений. Перчатка «почувствует», когда хозяин делает удар и автоматически увеличит повреждения от удара. Энергия тратится даже в том случае, если обладатель энерго-кулака не попал в цель.

Weapon	Type	dmg	reach	cost	wt	ST	Special
Супер энерго-кулак	туп	руб+6d	1	$2200	7	9	нельзя парировать

Более мощная версия энерго-кулака. У него улучшены энергетические механизмы для повышения силы. Малый энергозаряд обеспечивает ему 25 применений. Энергия тратится даже в том случае, если обладатель энерго-кулака не попал в цель.

Бывшее «холодное оружие»

Weapon	Type	dmg	reach	cost	wt	ST	Special
«Потрошитель»	прон реж	кол+1d+2(5) руб+1d+2(5)	1	$1000	5	8	Можно пилить не только людей, а, например, стволы деревьев!

Что-то вроде маленькой бензопилы, размером с нож. «Потрошителями» пользовались гангстеры и воры еще до войны, ими они используются и поныне. «Потрошитель» получает 25 зарядов от малого энергрзаряда.

Weapon	Type	dmg	reach	cost	wt	ST	Special
Супер-кувалда	туп	руб+6d	2	$3750	12	10	нельзя парировать, двуручное оружие

Супер-кувалда производится исключительно Братством Стали с использованием самых современных технологий. На первый взгляд ничем не отличается от обычно кувалды. Это оружие накапливает кинетическую энергию и использует ее для увеличения силы удара. Двуручное оружие.

Weapon	Type	dmg	reach	cost	wt	ST	Special
Погоняло для крупного рогатого скота	туп	кол+2d	1	$600	5	8	Оглушение – см. описание

Специально разработано так, чтобы мощности хватило на приведение коровы в бессознательное состояние – представьте себе, что это оружие может сделать с человеком. Внешне погоняло похоже на большую вилку с двумя зубцами, между которыми, при нажатии кнопки на рукояти, возникают электрические разряды. Любое живое существо размером с человека, которого ударили погонялом, должно выполнить бросок НТ или упасть без сознания. Энергия тратится даже в том случае, если удар не попал в цель. Получает 25 зарядов от малого энергозаряда.

Weapon	Type	dmg	reach	cost	wt	ST	Special
Супер-погоняло для крупного рогатого скота	туп	кол+4d	1	$1800	5	8	Оглушение – см. описание

Усовершенствованная версия Погоняла для рогатого скота. Любое живое существо размером с человека, получившее удар, должно выполнить бросок (НТ-3) или упасть без сознания. Супер-погоняло для рогатого скота занимает обе руки. Энергия тратится даже в том случае, если владелец не попал в цель. Получает 25 зарядов от малого энергозаряда.

<u>Бывшее «метательное оружие»</u>

Все перечисленные здесь гранаты являются современными и время их «детонации» настраивается от 0 (соприкосновение с поверхностью) до 5 секунд с шагом в 1 секунду.

Weapon	Type	dmg	wt	TL
Плазменная граната	туп	12d	1	8

Плазменная граната, взрываясь, разбрасывает большие количества сверхгорячей плазмы вокруг себя.
Наносит полное повреждение плазмой в радиусе 1d метров и 1/3 нормального повреждения плазмой в зоне между 1d и 1d+5 метров. Стоимость - $300.

Weapon	Type	dmg	wt	TL
Импульсная граната	спец	20d	1	8

Эта граната не взрывается, а просто испускает поток нейтронов, которые сильно повреждают электронику в радиусе 2d метров. Полезна против танков, киборгов, роботов и компьютерных залов. Не действует на биологических существ. Стоимость - $300.

Бывшее «энергетическое оружие»

Все энергооружие применяется при помощи навыка Лучевое Оружие – без какой-либо специализации. Все лазерное оружие *не получает* специальных бонусов за прохождение брони, предложенных в Space для армейского оружия, так как еще довольно несовершенны (Напомню – упомянутое правило подразумевало, что DR со всей очереди снимается только один раз – с первого “заряда”, прожигающего отверстие, через которое остальные “заряды” спокойно “пролетают” прямо в тело “клиента”).

Weapon	dmg	ss	Acc	½D	Max	Wt	RoF	Shots	ST	Rcl	Cost	TL
Лазерный пистолет Wattz 1600	2d-2 прон	10 (6)	4(6)	500	2500	1	3	12	6	0	1200	8

Лазерный пистолет – простейшее из всего энергетического оружия. Оно стреляет пучками концентрированного света, обжигая цель и нанося значительные повреждения. Это оружие популярно у убийц и гангстеров из-за относительно низкой цены и малого размера. Только одиночные выстрелы. Лазерный пистолет получает 12 зарядов от малого энергозаряда. На расстоянии до 500 метров может выполнять сам для себя роль лазерного целеуказателя (Acc +2, Acc +4 при выстреле навскидку; все это не складывается с добавкой Acc от снайперского прицела).

Weapon	dmg	ss	Acc	½D	Max	Wt	RoF	Shots	ST	Rcl	Cost	TL
Лазерная винтовка Wattz 3120b	5d-3 прон	12 (8)	10 (12)	1000	3000	8	3	20	10	0	4000	8

Лазерное оружье – это усовершенствованная версия пистолета с удлиненным стволом, дающим большую точность и разбег для большого горячего энерголуча. Лазерное ружье получает 20 зарядов от малого термоядерного заряда. На расстоянии до 1000 метров может выполнять сама для себя роль лазерного целеуказателя (Acc +2, Acc +4 при выстреле навскидку; все это не складывается с добавкой Acc от снайперского прицела).

Weapon	dmg	ss	Acc	½D	Max	Wt	RoF	Shots
Плазменный пистолет Glock 86	2d+3 прон	11	5	100	300	2	3	16

Этот небольшое оружие, разработанное Gaston Glock Laboratories, стреляет небольшими зарядами сверхгорячей плазмы. Только одиночные выстрелы. Плазменный пистолет получает 16 зарядов от малого энергозаряда.

Weapon	dmg	ss	Acc	½D	Max	Wt	RoF	Shots	ST	Rcl	Cost	TL

Плазменная винтовка Winchester P94	6d прон	13	10	250	750	12	3	10	12	0	6500	8

Массово производимое оружие, стреляющее сверхгорячими зарядами плазмы из сверхпроводящего ствола. Только одиночные выстрелы. Плазменное ружье получает 10 зарядов от малого термоядерного заряда.

Эта винтовка может быть усовершенствована путем доработки ее системы разгона заряда, что дает ей +3 к повреждению, +50 метров к ½ D и Max, +2 к весу, +1 к RoF и +1 к ST. Стоимость повышается на $1000.

Weapon	dmg	ss	Acc	½D	Max	Wt	RoF	Shots	ST	Rcl	Cost	TL
Импульсный пистолет YK32	3d+3 прон	13	5	100	300	1	3	10	6	0	3500	8

Оружие, стреляющее импульсами концентрированного света и звука, вызывающими дезинтеграцию цели на молекулярном уровне. Очень весело и познавательно. Только одиночные выстрелы. Импульсный пистолет получает 10 зарядов от малого энергозаряда.

Weapon	dmg	ss	Acc	½D	Max	Wt	RoF	Shots	ST	Rcl	Cost	TL
Импульсная винтовка YK42b	8d прон	14	8	120	350	8	3	15	6	0	8000	8

Это переработка импульсного пистолета. Вот и все. Только одиночные выстрелы. Импульсная винтовка получает 15 зарядов от малого термоядерного заряда.

Weapon	dmg	ss	Acc	½D	Max	Wt	RoF	Shots	ST	Rcl	Cost	TL
Лазер Гатлинга	3d-2 прон	18	5	300	800	50	20	30	12	0	13000	8

Лазер Гатлинга H&K L30 – единственное энергооружие, способное стрелять очередями. Разработано специально для военных нужд, находилось на стадии прототипа до начала войны. Многоствольная система позволяет вести длительный огонь без перегрева оружия. Лазер Гатлинга стреляет только очередями по 10 выстрелов. На расстоянии до 300 метров может выполнять сам для себя роль лазерного целеуказателя (Acc +2, Acc +4 при выстреле навскидку; все это не складывается с добавкой Acc от снайперского прицела). Получает 30 зарядов от малого термоядерного заряда.

Weapon	dmg	ss	Acc	½D	Max	Wt	RoF	Shots	ST	Rcl	Cost	TL
Солнечный сжигатель	5d прон	11	4	30	60	1	3	6	6	0	5500	8

Название этого оружия не означает, что солнечный сжигатель может повредить само Солнце – просто он использует солнечные лучи для самозарядки. Это, к сожалению, ограничивает его использование в пещерах и зданиях. Сжигатель перезаряжается около 30

секунд, но для перезарядки нужен прямой солнечный свет. Только одиночные выстрелы. Содержит 6 зарядов, перезаряжается солнечным светом.

Weapon	dmg	ss	Acc	½D	Max	Wt	RoF	Shots	ST	Rcl	Cost	TL
Бластер пришельцев	6d+3 прон	10	5	10	25	1	4	10	8	0	???	???

Никто точно не знает, откуда взялось это оружие. По слухам, его находят в неких «летающих тарелках», якобы управляемых инопланетянами. Однако сам факт его существования, как и странность происхождения – налицо. Только одиночные выстрелы. Бластер пришельцев получает 10 зарядов от малого энергозаряда.

3.4 Наркотики и лекарства

Наркотики и лекарства из Fallout стали классикой жанра – один только «стимпак» чего стоит. Они – важная часть стиля этого пост-ядерного мира.

Проверка НТ
Сделайте бросок НТ, чтобы уменьшить влияние побочных эффектов медикаментов. При успехе уменьшите их влияние вдвое. При критическом успехе игнорируйте побочные эффекты. Однако стоит заметить, что уменьшенные подобным образом в половину побочные эффекты (именно уменьшенные, а не проигнорированные) не могут быть понижены менее чем до -1 (в подобных случаях все еще возможно уменьшение длительности негативных эффектов вполовину).

Привыкание
Многие из описанных ниже препаратов вызывают привыкание. При их приеме делайте бросок НТ, модифицированный Фактором Привыкания. При успехе персонаж не страдает от эффектов привыкания. При провале он страдает от побочных эффектов в течение (25-НТ) часов. Если в этот временной отрезок персонаж получает доступ к вожделенному препарату, то должен сделать бросок Воли или снова его употребить. При критическом провале броска НТ или Воли персонаж получает недостаток Привыкание.

Методы приема
В зависимости от методики ввода препарата, он может начать действовать сразу или по истечении некоторого времени.
Пилюли: около 15 минут после приема
Инъекция: немедленный эффект
Спрей: немедленный эффект
Ингаляция или питье: около 1 минуты после приема

Вес
В целях упрощения при сохранении реалистичности базовый вес одной дозы любого вида лекарств обозначим за 0.1 фунта. (При желании мастер может изменить это значение на любое другое, кажущееся ему реалистичным и удобным).

Лечебный порошок

Это обычный сухой целительный состав, проглатывание которого помогает облегчить боль от мелких ран. Лечит 1d-1 хитов, но в случае провала броска НТ – галлюцинации 1d секунд и –1 ко всем органам чувств на 1 час (штрафы от нескольких применений

складываются). Распространен лишь в низкотехнологических сообществах. Ингаляция. Стоимость – $20.

Противоядие

Уменьшает уровень отравления, давая шанс на повторный бросок HT с +2. Может быть изготовлен из желез ядовитого существа или искусственных химикатов. Питье. Стоимость – $50.

Стимпак

Стимпаки – это небольшие шприцы с лечебным составом, смягчающим боль и стимулирующим клеточный митоз, помогая восстановлению клеток. Перед войной эти препараты были широко распространены, в том числе и среди гражданского населения, и теперь их можно найти почки повсюду. Лечит 1d+1 хитов. Побочных эффектов нет. Производство достаточно несложно при наличии нормального химического оборудования. Инъекция. Стоимость – $75.

Супер-стимпак

Невероятно сильная смесь лечебных препаратов, разработанная для первой помощи солдатам в переломные моменты сражений. Супер-стимпаки представляют собой большой зажим, охватывающий руку. Делает несколько инъекций, увеличивая эффект препарата. Весь процесс инъекции занимает меньше секунды. Лечит 3d хитов, но через час отнимает 1d-2 (но не менее 1) хитов. Производство несложно технологически, но для него требуются достаточно редкие химикаты. Инъекция. Стоимость – $500.

Баффаут

Временный стероид, повышающий активность митохондрий в мускулах на ограниченный период. К сожалению, этот препарат ухудшает мозговые процессы. Этот препарат будет полезен перед боксерским поединком, но не перед вождением танка. +3 ST, +3 HT, –1 DX, –3 IQ на 2d часов; Фактор Привыкания +2. Пилюли. Стоимость – $500.

Ментаты

Ментаты повышают чувствительность на короткий период времени. Однако они очень опасны из-за серьезных последствий и высокого уровня привыкания. Когда-то этот экспериментальный наркотик предназначался для военных целей. +2 IQ и преимущество Харизма +1 на час, потом –2 IQ, DX и ST на 2d часов; Фактор Привыкания -1. Производство не было поставлено на поток до войны, поэтому его нельзя классифицировать как «простое»: и из-за требований к лаборатории, и из-за редкости необходимых химикатов. Пилюли. Стоимость – $600.

Психо

Психо – наркотик, дающий эффект «Джета» и «Ментата» одновременно. Эта химическая смесь вызывает быстрое привыкание и имеет ужасные побочные эффекты, но тем не менее кайф, получаемый от его применения, привлекает все больше людей. +2 DX, +2 к всем органам чувств на 2d часов, дает пользователю преимущество Низкая

чувствительность к боли и позволяет не пробрасывать HT на возможность потери сознания (т.е. пользователь «сражается до победы или смерти» в прямом смысле слова), потом –2 IQ, DX, HT и ST на 2d часов; Фактор Привыкания 0. Производство несложно технологически, но для него требуются достаточно редкие химикаты. Инъекция. Стоимость – $1000.

Джет

Джет – новый уличный наркотик постядерного мира. Ходят слухи, что некий мафиозный босс сделал Джет для того, чтобы контролировать большие массы людей. Учитывая то, что Джет вызывает привыкание с первой дозы, эта версия выглядит вполне правдоподобной. Джет упакован в ингалятор, похожий на лекарство от астмы. +1 к Скорости (Передвижению, Инициативе, Уклонению) и –1 ко всем органам чувств на 2d часов; Фактор Привыкания -3. Секрет его производства неизвестен. Ингаляция. Стоимость – $500.

Рад-эвей

Рад-эвей, забытый довоенный препарат, стал одним из самых полезных после падения бомб. Его пакуют в пластиковые контейнеры и вводят через капельницу в течение часа. Рад-эвей борется с радиоактивными частицами в организме. В течение дня после использования Рад-эвея, персонаж теряет 25 радов; Фактор Привыкания +3. Производство несложно технологически, но для него требуются достаточно редкие химикаты. Капельница (равноценно пилюлям). Стоимость – $500

Рад-икс

Несвоевременное предотвращение последствий влечет за собой большие неприятности. И дело тут не в медицинских препаратах. Хотя и Рад-Икс никогда не предназначался для массового использования, а для военных целей, он, тем не менее, достаточно распространен в постядерном мире. Рад-Икс – это пилюля, уменьшающая дозу получаемой в течение 8 часов после ее приема радиации на +50% (PF 2) от первой дозы, + 25% от второй дозы (до 75% (PF 3)); более двух доз – неэффективно. Побочных эффектов нет. Производство несложно технологически, но для него требуются достаточно редкие химикаты. Пилюли. Стоимость – $750.

3.5 Прочее снаряжение

К разряду снаряжения относятся все предметы, не являющиеся оружием, боеприпасами, броней или медикаментами. Это все обычные (и не очень), но очень полезные для выживания в Пустошах предметы.

G.E.C.K: Комплект экологического воссоздания, предназначен для превращения фрагмента ядерной пустыни в цветущий сад. По одному такому комплекту было в каждом Убежище, но сейчас они почти все либо использованы, либо очень серьезно повреждены. Вес: 5, цена: возможно, несколько миллионов.
Аптечка: Стандартная аптечка, необходимая для оказания Первой Помощи и дающая +1 к уровню этого навыка. Бинты, мази, таблетки и так далее. Лекарств хватит на 10 использований. Вес: 2, цена: 100.

Бинокль, полевой: Обычная оптика, дает увеличение до восьмикратного. Дает +2 к броскам Зрения для обнаружения засад, изучения далеких объектов и т.п. Вес: 1, цена: 400.

Бинокль, инфракрасный: Электроника позволяет рассматривать предметы в инфракрасном спектре. Рассмотреть детали в этом спектре практически невозможно, зато можно четко видеть источники тепла. Может крепиться на голове. 40-кратное увеличение. Дает +4 к броскам Зрения на обнаружение, но не детальное изучение (на него – лишь +2). Устраняет все ночные пенальти на действия, включая бой, но вызывает –1 к навыку владения оружием из-за искажения изображения. Позволяет видеть в полной темноте, если есть хотя бы десятиградусная разница (речь идет об угле) между объектами. При любой температуре позволяет стрелять с пенальти только в –1 по целям, излучающим тепло – что делают большинство живых существ и заведенных машин! Дает лишь +2 к обнаружению живых существ, если используются днем. Может быть ослеплен мощным тепловым излучением. На 12 часов работы требуется одна малая батарея (это если вы не желаете его отключать, иначе хватит намного дольше). Вес: 1, цена: 3000.

Бинокль, электронный: Электронный бинокль помимо оптики использует электронное увеличение изображения и хотя оно не очень качественное, фактически, оно позволяет получать 40-кратное увеличение. Восьмикратное за счет оптики, плюс пятикратное электронное. Дает +4 к броскам Зрения на обнаружение, но не детальное изучение (на него – лишь +2). На 12 часов непрерывной работы требуется одна малая батарея. Вес: 1, цена: 1000.

Бинокль, светоусиливающий: Электронный светоусиливающий бинокль позволяет лучше видеть при плохом освещении (все в бледных или бледно-зеленых цветах). Однако в полной темноте подобный бинокль работать просто не будет, а при ярком свете работает как обычный электронный. Уменьшает вдвое пенальти за темноту (округляя в пользу игрока), кроме как в полной темноте. Выгорит, если будет поражен лазером! Может крепиться на голове. 40 кратное увеличение. На 12 часов непрерывной работы требуется одна малая батарея. Вес: 1, цена: 2000.

Веревка: Какая ролевая игра обойдется без веревки? 20 метров, способна выдержать до одной тонны веса. Вес: 2, цена: 25.

Видеокамера: Хотите запечатлеть что-то на память или у вас просто нет с собой светоусиливающего бинокля? Можно обойтись современной видеокамерой! Она позволяет снимать до двух часов видео, а также может работать как электронный и светоусиливающий бинокль. Одного малого элемента хватит на 6 часов непрерывной работы, а электронный чип вмещает до двух часов изображения. Вес: 1, цена: 1800.

Докторская сумка: Комплект, необходимый для применения навыков Врачебное Дело и Хирургия, а возможно и Диагностика, и дающая +2 к этим навыкам, – скальпель, зажимы, иглы, химикаты и так далее. Сумки хватит на 10 использований. Вес: 3, цена: 500.

Зажигалка: Бензиновая, до сих пор рабочая, служит для розжига костра. А как вы собирались разжигать костер или поджигать коктейль Молотова? Вес незначителен, цена: 50

Крюк-кошка: Используется вместе с веревкой при желании забраться на возвышенность или наоборот спуститься с высоты. Вес 1, цена: 50.

Лопата: Самая обычная совковая лопата. Позволяет выкопать кубометр земли за 4 часа. Вес: 4, цена: 50.

Сапёрная лопата: уменьшенный и более удобный инструмент копания/рубки/боя. Вес 3, Цена 65.

Миноискатель: Прибор для обнаружения мин. Сканирование квадратного метра требует 3 секунд и это всегда позволяет обнаружить стандартные мины. Нестандартную мину, например, пылевую, миноискатель обнаружить не сможет. На 12 часов работы требуется одна малая батарея. Вес: 4, цена: 1000.

Набор грима: Позволяет «подкраситься» под окружающую природу. При использовании дает +2 к навыку Маскировка. На 20 использований. Вес: 1, цена: 200.
Набор инструментов: Плоскогубцы, отвертки, дрели и так далее. Одного ящика хватит на 10 использований. Почти каждое использование навыков “Механика”, “Инженерное Дело” и подобных (кроме расклинивания оружия или установки простого устройства) требует минимум одно использование. Вес: 6, цена: 200.
Набор химических реактивов и оборудования: Набор для изготовления химических препаратов с использованием навыка Химия. На 10 применений для несложных препаратов. Вес: 2, цена: 500.
Расширенный набор инструментов: Весь набор инструментов для любого ремонта. На 10 использований, для ремонта любой сложности. Дополнительно бонус +2 к броску. Вес: 10, цена: 800.
Расширенный набор реактивов и оборудования: Используется для изготовления препаратов большой сложности. На 10 применений. Вес: 3, цена: 2500.
Наручники: Прекрасный способ нейтрализовать пленника. Без броска навыка Побег со штрафом -3 не освободиться. Вес незначителен, цена: 200.
Отмычки: Используются взломщиками для открывания замков. Без отмычек, с использованием подручных материалов, взломщик получает пенальти -4. Вес: 1, цена: 100.
Отмычки, расширенный набор: Больше и лучше. Позволяют открывать двери с большей вероятностью успеха. Фактически, дается бонус +2. Вес: 2, цена: 300.
Очки: Позволяют решить проблемы слабого зрения. Но только если вы сумеете найти и подобрать нужные диоптрии. Вес незначителен, цена: 200.
Палатка: Двухместная, в которой в тесноте, да не в обиде свободно располагаются четверо людей. Вылезти из палатки действие на 2 секунды. Вес: 3, цена: 250.
Персональная рация: Маломощный индивидуальный передатчик. Дальность действия в чистом поле, при прямой видимости – до пяти километров, но стены общей толщиной более 10 метров способны полностью заблокировать сигнал. Радиация также создает мощные помехи – 100 рад в час создают непрерывный треск, сквозь который невозможно что-либо расслышать вообще. На 4 часа работы требуется 1 малая батарея. Вес: 1, цена: 200.
Пип-бой (Pip-boy): Карманный компьютер, способный выполнять функции навигации, записной книжки и считывающего устройства (он позволяет читать содержимое голодисков – предвоенных носителей информации, заменивших компакт-диски). Комплексность 2 (может давать простые речевые подтверждения, и управляться голосом; возможные программы, в скобках указана Комплексность – навигация (1), передача информации (1), электронные энциклопедии и словари (1), ремонт электроники (2), хакерский софт (2)). Вес: 2, цена 10000+.
Полевая радиостанция: Мощная радиостанция для связи на дистанциях до 250 км. Может работать транслятором для портативных радиостанций и испытывает те же трудности благодаря препятствиям и радиации. Требует 1 малую батарею на час работы. Вес: 10, цена: 900. *Противогаз:* Служит для защиты от дыма и вредных газов. Дает 100% защиту от них на срок до 8 часов. Вес: 1, цена: 150.
Световая шашка: Простейшая пиротехника – дернув за нитку вы поджигаете факел, который будет гореть в течении получаса. Можно бросить на землю. Радиус освещения – 5 метров. Вес ½ фунта, цена: 10.
Свеча: Самая обычная парафиновая свеча. В течение часа освещает 2 метра вокруг. Вес незначителен, цена: 2.
Сканер движения: Электронное устройство, указывает на движущиеся объекты в радиусе 20 метров. Требует одной малой батареи в час. Блокируется свинцом толщиной 5 см, сталью, толщиной 15 см или каменной стеной, толщиной в метр и более. Вес: 4, цена: 3000.

Слуховой аппарат: Простенькое электронное устройство дает бонус +1 к броскам на Слух для людей с нормальным слухом, либо решает проблему людей со слабым слухом. Вес незначителен, цена: 500.
Спальник: Надоело спать на грязной, холодной земле? Купите спальник. Он позволяет почти комфортно спать в пустыне без риска простудиться. Чтобы вылезти из спальника в боевой ситуации, потребуется 2 секунды. Вес: 1, цена: 180.
Счетчик Гейгера: см. главу "Радиация".
Фонарик: Фонарик освещает лучом 10 метров, одного малого элемента хватает на 24 часа непрерывной работы. Вес: 1 , цена: 50.
Электронная отмычка: Позволяет "ломать" электронные замки и системы. Без нее "ломать" электронику можно только кувалдой. Вес: 1, цена: 500.
Электронная отмычка МК-II: Улучшенная версия электронной отмычки. Дает +2 к шансу взлома электронных замков. Вес: 2, цена: 2000.

4. Радиация

Жители Пустошей могут часто сталкиваться с радиацией. В этом разделе Вы узнаете об опасностях, которые несет невидимое и смертоносное излучение, о возможностях его обнаружения и последующей защиты.
Так или иначе, детекторы радиации просты по устройству и дешевы даже на TL6. Кто-либо, опасающийся облучения, может узнать о его возможности заранее, более того, он может узнать дозу, которую может получить.

4.1 Общие сведения

Величина радиоактивного облучения измеряется в *радах*. Чем больше радов Вы получили, тем более вероятно Вы пострадаете от эффектов болезни. Каждый раз, когда персонаж получает большую дозу радиации, сделайте бросок против НТ по таблице, приведенной ниже. При суммирующемся облучении делайте бросок раз в 24 часа; например, при облучаемости 5 рад/час, делайте бросок раз в день против 120 радов.
Запишите общую величину полученной радиации и дату. Второе облучение в течение 10 дней суммируется с первым и считается одной дозой. Второе облучение в течение 30 дней суммируется с первым по следующей формуле (новая доза + половина предыдущей) и считается одной дозой. 10% от каждой дозы облучения сохраняется навсегда; таким образом, если Вы получили 100 радов в 2300 году, то вторая доза в 100 рад в 2320 году в рамках броска против НТ будет считаться как доза в 110.
Быстро полученная доза радиации (например, от бомбы) просто измеряется в радах. Излучение окружающей среды (например, внутри старой АЭС или при выпадении радиоактивных осадков) измеряется в радах в час. Если излучение окружающей среды равно 5 рад/час и Вы остаетесь в опасной зоне в течение 6 часов, то итоговая доза будет равна 30 радам.
Примеры типичных доз радиации:
1-мегатонная ядерная бомба при взрыве в атмосфере на расстоянии 2000 ярдов: 6600 радов.
Выпавшие радиоактивные осадки после взрыва 1-мегатонной ядерной бомбы на поверхности: 300 рад/час после 1 часа, 130 рад/час после 2 часов, 31 рад /час после 5 часов, 7 рад/час после 1 дня.
Радиация при аварии на АЭС: 1000 радов/час или более.

4.2 Выпадение радиоактивных осадков

Небольшие радиоактивные частицы, поднимающиеся в воздух после взрыва ядерной бомбы на поверхности, выпадают в виде радиоактивных осадков. Костюмы химзащиты не предотвращают облучение от радиоактивных частиц, они лишь предотвращают их *вдыхание*. Если Вы глотаете или вдыхаете радиоактивные частицы, то на протяжении некоторого времени будете облучаться *изнутри.* Интенсивность получаемой дозы и время, за которое она уменьшится до безопасной, целиком зависит от ситуации. Но она в любом случае серьезно ухудшит здоровье!

4.3 Защита от радиации

Любой материал, расположенный между Вами и источником излучения, поможет уменьшить получаемую дозу. Чем толще и плотнее материал, тем лучше Фактор Предохранения (Protection Factor). PF 100 просто означает, что только 1/100 гамма-излучения пройдет через экран. (Типы излучения, отличные от гамма-излучения, могут быть экранированы еще проще, поэтому их можно игнорировать, если имеющаяся защита сводит опасность облучения гамма-излучением до нуля. Исключение – космическая радиация и солнечные вспышки – см. ниже).

Фут земли имеет PF 8. (Однако 2 фута земли имеют PF 8x8, т.е. 64, и т.д.) Фут бетона имеет PF 18.

В скафандрах и бронекостюмах могут присутствовать достаточно толстые листы металла, дающие некоторый PF против гамма-лучей. При использовании правил о PF моторизированная броня (Братство) будет иметь PF 3, а моторизированная броня (Анклав) – PF 4.

4.4 Медицинская помощь при облучении

В этом подразделе описываются оригинальные правила по медицинской помощи при облучении из GURPS. Вы вольны переключиться на них или продолжать использовать лекарства из Fallout, описанные выше.

На TL6 медицинская помощь при облучении недоступна. На TL7 доступны лекарства ($500), которые могут уменьшить в два раза эффективную полученную дозу, если оказываются приняты за 1-3 дня до ее получения. Также на TL7 доступны очищающие лекарства, которые могут вывести радиоактивные частицы из организма; $500, уменьшает повреждение вдвое после недели и нейтрализует опасность через две недели. Однако оно не имеет эффекта на уже полученное облучение!

На TL8 доступны продвинутые очищающие лекарства ($500) связывающие радиоактивные частицы и немедленно выводящие их из организма. Жертву может спасти технология записи мозга; если жертва пережила первое облучение, то ее мозг все еще может быть считан, если только доза не превышает 5000 рад. Каждое повышение TL увеличивает этот предел на 1000 (более высокие дозы повреждают нервную систему настолько сильно, что ее нельзя “считать” на текущем TL).

На TL9 доступно лекарство Антирад (стр. 68 в Space).

На TL10 доступны дорогостоящие курсы лечения ($3000), помогающие снизить общую сумму облучения (“историю” облучения) на 10 % за операцию. Каждый курс занимает около 3 дней и не может повторяться раньше, чем через месяц.

На TL11 эти курсы лечения становятся более эффективными – они снижают “историю” облучения на 25% за курс.

4.5 Эффекты радиации

Делайте один бросок за каждое облучение. Модифицируйте последующие облучения, если предыдущие сохранили свои эффекты. Не делайте броски НТ для восстановления от предыдущей дозы, если последующая превышает 50 радов. Эта таблица не учитывает долгосрочные или генетические эффекты радиации!

До 100 радов: Бросок против НТ. Успех означает отсутствие видимых эффектов. Провал означает -1 к НТ на одну неделю.

100-199 радов: Бросок против НТ. Успех означает -2 к НТ на одну неделю. Провал дает тот же эффект, что и успех, плюс, рвоту в течение 24 часов; временно понизьте ST, DX и IQ на 1d. После этого проводите бросок НТ каждый последующий день, восстанавливая единицу ST, DX и IQ при каждом успешном броске. Критический провал первого броска означает потерю 2d НТ, восстанавливаемого обычным путем, плюс результаты обычного провала.

200-399 радов: Бросок против НТ. Критический провал означает смерть в течение недели. Успех означает те же результаты, что и при получении 100-199 радов. Провал означает тот же результат; дополнительно, в срок 1-3 недели начинается выпадение волос и потеря НТ по 1 в день. Бросок НТ производиться ежедневно; при критическом успехе потеря НТ прекращается, и начинается восстановление обычным образом; волосы отрастают. При любом другом результате, кроме критического успеха, потеря НТ продолжается до тех пор, пока пациент не умирает. Любой выживший при получении этой дозы теряет 1 НТ навсегда.

400-799 радов: То же самое, что и выше, но все броски НТ идут с -1, и каждый выживший теряет 2 НТ навсегда.

800-1599 радов: То же самое, что и выше, но все броски НТ идут с -3, и каждый выживший теряет 3 НТ навсегда.

1600-4999 радов: То же самое, что и выше, но все броски НТ идут с -5. Очень немногие пациенты выживают при такой дозе, и те, кому везет, теряют 4 НТ навсегда.

5000+ радов: Немедленный шок. Бросок против НТ, чтобы остаться в сознании; потеря 2 НТ и повторный бросок для сохранения сознания раз в час. Смерть следует вскоре за бессознательностью.

4.6 Детекторы радиации

Специальная пленка: Темнеет при наличии радиации; показывает дозы от 0,1 до 200+ рад. Требует частого обращения внимания и периодической замены. $100 за коробку с сотней. TL6 и выше.

Радиационная сигнализация: Срабатывает при превышении некоторого уровня радиации в окружающей среде, настраевоемого от 0,1 до 2 рад/час. Включает громкую сирену. Не сообщает действительный уровень радиации. $100. TL6 и выше. На TL7 чувствительность увеличивается до 0,01 рад/час.

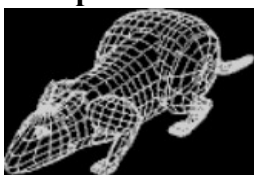
Счетчик радиации: Имеет дисплей для вывода данных об уровне радиации в рад/час. $500 или $550 за вариант с возможностью подачи звукового сигнала при превышении определенного уровня излучения. TL7 и выше (стоит лишь $100 на TL8 и выше). Может быть встроен в визор шлема, приборную панель машины и т.п.

5. Бестиарий

Ниже приведены примеры существ, которых вы можете встретить в Пустошах. Очень хорошо, если мастер придумает своих необычных существ – ведь радиация позволяет ДНК неконтролируемо изменяться. Все важные для сражения характеристики приведены после общего описания существа.

При создании этого раздела использовался GURPS Bestiary, однако по большей части – как источник уже готовых созданий. Если таковых я не находил, то писал их характеристики сам, не ограничиваясь никакими правилами, а руководствуясь лишь здравым смыслом (сопоставляя их с имеющими описание в Bestiary родственными видами или логикой их соотношения друг с другом в Fallout PnP). Так что не обессудьте, если что-то под оригинальные правила не подходит. Сможете сделать лучше – пишите.

5.1 Крысы



Эти животные наиболее распространены в Пустынях, они чувствуют себя очень неплохо, несмотря на ядерные взрывы. Целые полчища этих назойливых черных гадов кишат повсюду, а радиация превратила некоторых из них в довольно опасных противников.

Гигантская крыса

Это просто увеличенный вариант обычной крысы. Гигантские крысы достигают размера от фута – размер кота – до ярда (метра) в длину. Они покрыты коричневой или черной шерстью, глаза у них черные, стеклянные, похожие на две бусинки. Крысу можно узнать по их безволосому, извивающемуся хвосту. Они не станут нападать на человека, только если очень голодны. Однако, отдельные особи могут напасть, почуяв кровь. Гигантские крысы обитают повсюду и притом в большом количестве. Часто они являются переносчиками болезней. Для спасения от заражения требуется бросок HT.

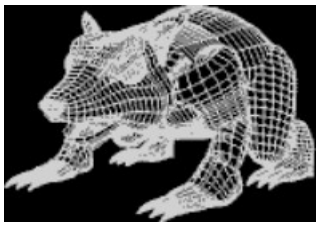
ST: 6-12 **Move/Dodge:** 7/6 **Size:** l
DX: 13 **PD/DR:** 1/1 **Weight:** 100-200 lbs.
IQ: 4 **Damage:** 1d-2 cut
HT: 17/8-10 **Reach:** C

Рад-крыса

Обычная крыса может перенести большую дозу радиации, и в некоторых районах приспособились к радиации настолько, что теперь им требуется радиация для выживания. Такие крысы около 30 сантиметров в длину, черного или коричневого цвета, и в темноте немного светятся. Самое главное, чего стоит опасаться при встрече с рад-крысой – это ее радиоактивность, а ее укус крысы способен облучить и вас. Рад-крысы обычно обитают вблизи источников радиации.

Отдельная крыса имеет ST 1, DX 13, IQ 4 и HT 17/2. Ее Move и Dodge равны 6 и она кусает на 1d-5 тупых повреждений. Каждый укус может внести в организм 1d+4 радов – или более, если крыса обитает в *очень* радиоактивном месте. Целая стая крыс имеет Move 4 и атакует на 1d6, однако это нападение считается шестью отдельными атаками, и DR помогает соответствующим образом.

Кротокрыса



Странная помесь крота и крысы. Никто не знает, как образовался этот вид крыс – может это результат союза между схожими видами, а может быть это союз между биологическим видом и радиацией. Кротокрысы вырастают до размеров 0,3-1,5 метра. Самые крупные в холке достигают 1 метра. Мордой они напоминают кротов и практически слепы на свету – поэтому найти их можно только в пещерах. Небольших представителей вида называют «малыми кротокрысами». Крупных, уродливых называют «большими крысами». Их укусы могут быть ядовитыми, или же они могут быть переносчиками болезни.

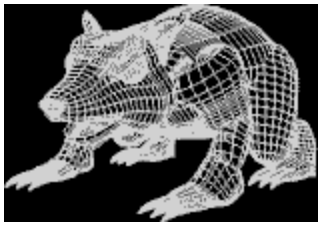
Малый кротокрыс

ST: 6-12 **Move/Dodge:** 7/6 **Size:** l

DX: 13 **PD/DR:** 1/1 **Weight:** 100-200 lbs.
IQ: 4 **Damage:** 1d-1 cut
HT: 17/9-11 **Reach:** C

Большой кротокрыс
ST: 8-14 **Move/Dodge:** 7/6 **Size:** l
DX: 12 **PD/DR:** 1/2 **Weight:** 150-250 lbs.
IQ: 4 **Damage:** 1d cut
HT: 17/14-16 **Reach:** C

Свинокрысы



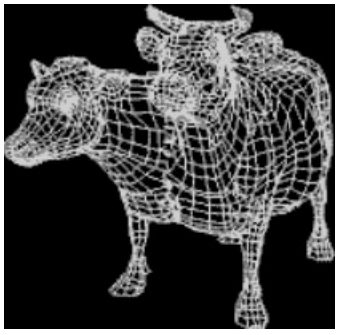
Гибрид крысы и свиньи. Как и их родственники кротокрысы, этот вид образовался после генетических изменений. Свинокрысы – крупные животные, от 70 см и почти до 2 метров в длину, сочетающие в себе лучшие (худшие?) черты обоих видов. У них мощные короткие ноги, в средней части туловища они очень толстые. Вообще-то, из свинокрыс получился бы отличный домашний скот – беда в том, что они очень опасны. Этот вид отлично приспосабливается к окружающим условиям, поэтому их можно встретить повсюду. Мигрируют они группами по 10 или более особей и атакуют только для защиты молодняка или своей территории. Однако, если свинокрыс проголодается, он станет очень агрессивным.

Малый свинокрыс
ST: 10-20 **Move/Dodge:** 7/5 **Size:** 1-2
DX: 11 **PD/DR:** 1/2 **Weight:** 100-450 lbs.
IQ: 5 **Damage:** 1d cut
HT: 15/10-13 **Reach:** C

Большой свинокрыс
ST: 20-24 **Move/Dodge:** 8/7 **Size:** 2
DX: 14 **PD/DR:** 1/3 **Weight:** 200-400 lbs.
IQ: 5 **Damage:** 1d+l cut
HT: 15/20-25 **Reach:** C

5.2 Брахмины

После войны большинство видов существ предвоенного мира изменились до



неузнаваемости. Коровы, по большей части, избежали столь печальной участи, за исключением одной неприятной вещи – коровы стали двухголовыми. Это по-прежнему основной источник мяса и кожи в пустынях, и обнаружить их можно везде, хотя их обычно содержат в загонах. Есть даже огромные фермы брахминов, чем-то напоминающие ранчо предвоенного Техаса. Брахминов используют также в качестве вьючных животных, для перевозки повозок в караванах. Это очень выносливые животные, они могут выжить без пищи долгое время. Брахмины не слишком чувствительны к окружающей среде, будь то непереносимая жара или жгучий мороз. Брахмина невозможно ни с кем перепутать – у него две головы (ходят невероятные слухи об одноголовых брахминов, обитающих далеко на востоке). Брахмины очень спокойны до прямого нападения на них, потом особи пытаются себя защитить.

ST: 40-80 **Move/Dodge:** 8/4 **Size:** 3
DX: 8-9 **PD/DR:** 0/0 **Weight:** 1d-1 ton
IQ: 4 **Damage:** ld+1 imp
HT: 14-17 **Reach:** C

5.3 Пришельцы

Не ясно, действительно ли прибыли эти существа с другой планеты, или это просто результат страшной мутации на Земле – разгадку пусть ищут ученые. К сожалению, ученых в постъядерном мире очень мало, и к тому же они находятся далеко друг от друга. Поэтому каждый из них имеет свою точку зрения на происхождение этих более чем странных существ. Одно о них известно достоверно – обычное огнестрельное оружие не наносит им никакого вреда, также как и холодное оружие. Только огнеметы, лазеры и плазма по-настоящему эффективны против них (В рамках системы GURPS будем считать, что все эти существа имеют DR 40 от любого оружия, кроме перечисленного).

Летуны

Напоминают медузу, но не полые внутри и без щупальцев. Их плоть коричневатого цвета, влажная и твердая на ощупь. На том, что принято считать их передней частью, находится

вырост, хотя никаких глаз или других естественных отверстий на теле летунов не обнаружено. На конце нароста находится дискообразная область, усеянная шипами и иглами. Путешественники, сталкивавшиеся с летунами, говорят, что те преследуют противника повсюду, даже в абсолютной темноте. Тело летуна обычно 1-1,5 метра в длину (если учесть, что чувствительный нарост – передний конец существа). Летуны парят на высоте около полуметра-двух от земли. Кажется, летуны любят сырые, темные места и живут в пещерах. Летуны атакуют без разбора, хотя непонятно зачем – для пропитания ли, для обороны или еще чего-нибудь. Летуны атакуют, ударяя щупальцем, и сотни иголок пронизывают плоть и доспехи. Они путешествуют со слизняками, в группах по 10 особей.

Летун

ST: 10 **Move/Dodge:** 10/7 **Size:** 1
DX: 14 **PD/DR:** 2/20 (1/2 против энергооружия) **Weight:** 60 lbs.
IQ: 5 **Damage:** ld-1 imp
HT: 12/8 **Reach:** C

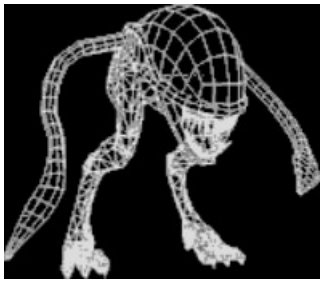
Слизняки

Во многом напоминают летунов, обладают теми же привычками и схожим поведением. Вместо того, чтобы парить, их тела лежат на земле. Они оставляют слизистый след, как улитка, вырост у слизняка длиннее, сильнее и толще, чем у летуна. Слизняк использует свой нарост не только для атаки, но и для передвижения. Этот вид встречается реже, чем летуны, и среди группы летунов всегда найдется 1-2 слизняков. По одной из версий, слизняки – это самки летунов, но доказательств или опровержений этому пока что нет.

Слизняк

ST: 10 **Move/Dodge:** 10/7 **Size:** 1
DX: 14 **PD/DR:** 2/20 (1/2 против энергооружия) **Weight:** 60 lbs.
IQ: 5 **Damage:** ld-1 imp
HT: 12/8 **Reach:** C

Молотильщики



Этот вид пришельцев был открыт первым. Они очень широко распространены, и когда кто-нибудь говорит о «пришельце», то, скорее всего, он подразумевает именно молотильщика. Это двуногие существа, достигающие 2 метров в высоту. Кожа их также влажная и мягкая, цвет – коричневый или черный. Ноги у молотильщиков толстые и мощные, заканчиваются массивной ступней-щупальцем. Его «руки» по форме похожи на плоские щупальца, покрытые иглами и шипами, которыми это существо «молотит» врагов. Лоб у молотильщика выходит прямо из туловища, глаз у него нет. У основания рта находится рот, усеянный несколькими рядами острейших зубов. Молотильщики путешествуют группами по 8 и более особей. В бою проявляют высокие интеллектуальные способности, используют хитроумную тактику. Непонятно, насколько разумны эти создания, а может быть Земля – не их родина...

Молотильщик

ST: 14 **Move/Dodge:** 10/7 **Size:** 2
DX: 14 **PD/DR:** 2/20 (1/2 против энергооружия) **Weight:** 215 lbs.
IQ: 7 **Damage:** 2d-1 imp
HT: 15/20 **Reach:** C, 1

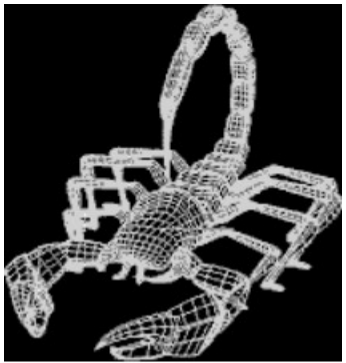
Кентавры

Эти животные совершенно не похожи на прочих «пришельцев». Ходят слухи о том, что кто-то, пользуясь доступом в довоенную лабораторию клонирования, произвел на свет этих существ, смешав гены человека и «пришельца». Кентавры оранжевого цвета, с коричневыми пятнами. Тело их напоминает человеческое, только расположенное горизонтально. Передвигаются кентавры на шести ногах, похожих на руки человека с атрофировавшимися пальцами. Там, где у человека располагаются плечи, тело кентавра выгибается вверх и тянется вверх еще на расстояние горизонтальной части. Заканчивается тело головой, безошибочно напоминающей человеческую. Кентавры, как правило, лысые, а если присмотреться к лицу кентавра, то можно обнаружить лишь поверхностное сходство с человеком. У них грустные стеклянные глаза, а рот практически все время открыт, испуская слюну. Они атакуют, кусая и ударяя противника двумя передними ногами. Кентавры – очень редкий вид, они прячутся в пещерах и прочих подземных сооружениях, чаще всего группами по 5-6 особей. Атакуют кентавры далеко не всегда, сначала внимательно присматриваясь к путешественникам. Если какое-либо действие путешественников будет расценено как угроза, кентавры будут атаковать его до смерти.

Кентавр

ST: 14 **Move/Dodge:** 10/7 **Size:** 2
DX: 14 **PD/DR:** 2/20 (1/2 против энергооружия) **Weight:** 300 lbs.
IQ: 8 **Damage:** 2d cr
HT: 14/24 **Reach:** C, 1

5.4 Радскорпионы



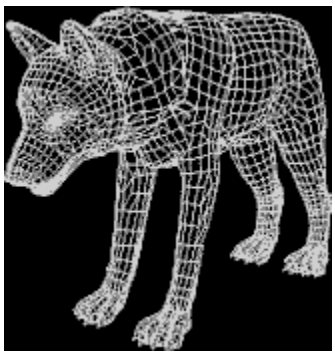
Другим привычный обитатель пустыни был скорпион. Для этих существ с послевоенной радиации началась вторая фаза эволюции. Из-за облучения скорпионы выросли до гигантских размеров – радскорпионы в длину достигают 0,5-2 метров. Цвет радскорпионов колеблется от бледно-белого до коричневого и

черного. Атака клешней наносит 1d-1 дробящего вреда и вынуждает делать спасбросок по DX, при провале которого жертва оказывается захваченной. За ней следует удар хвостом. В их закрученных хвостах находится запас яда, выбрасываемого через 15-ти сантиметровое жало на конце хвоста. Жало наносит 1d-1 колющего вреда, при этом впрыскивается яд типа С (жертва, провалившая бросок спасения по НТ-6, переносит все указанные ниже повреждения, а также получает -4 к DX на следующие три дня; критический провал означает немедленную смерть; успех уменьшит вдвое повреждения и штраф к НТ), наносящий еще 1d+2 повреждений (это верно для больших скорпионов, малые могут быть более опасными, повреждая ядом в диапазоне от 1d до 2d+1; однако за исключением ядовитого укуса они практически безопасны, и 2 хита вреда убьют почти любого из них). Хвост радскорпиона считается ценным из-за противоядия, изготавливаемого из них. Атака клешней наносит 1d-1 дробящего вреда и вынуждает делать спасбросок по DX, при провале которого жертва оказывается захваченной. Радскорпионов можно обнаружить в группах до 8 особей или поодиночке. Они предпочитают темные места, особенно каньоны и пещеры. Радскорпионов редко можно встретить в открытой пустыне и районах, богатых растительностью.

Большой радскорпион

ST: 12-14 **Move/Dodge:** 8/7 **Size:** 2
DX: 15 **PD/DR:** 3/4 **Weight:** 75-100 lbs.
IQ: 2 **Damage:** *
HT: 13-16 **Reach:** C, 1

5.5 Волки



К удивлению, волки смогли выжить в войне и даже процветают в постядерном мире. В дополнение к разновидности обычного «Cantis lupis» в Северную Америку вернулись огромные, страшные волки. Домашние собаки, которые более устойчивы к радиации, чем обычный человек «одичали» после ядерных ударов, и стаи этих животных разбрелись по пустыне. Естественно, остались и домашние особи, а койоты все еще беспокоят домашний скот.

Волки (серые волки)

Серые волки могут быть либо белыми, либо серыми, либо черными, а может быть и смешанной окраски. В холке они достигают 120-160 см. Это высоко социальные животные, объединяющиеся вокруг вожака, которого называют «альфа». Вся стая, за исключением беременных и кормящих самок, охотится сообща, используя изощренную тактику. Стаи волков придерживаются собственных территорий, как правило, не вторгаясь в чужие владения. Но почуяв чужака на своей земле, волки сразу же атакуют. Вопреки всеобщему мнению, волки избегают людей и их домашний скот, и атакую только когда другой пищи нет совсем. В стае могут быть от 5 до 25 волков.

Серый волк

ST: 8-10 **Move/Dodge:** 9/7 **Size:** 1
DX: 14 **PD/DR:** 1/1 **Weight:** 70-170 lbs.
IQ: 5 **Damage:** 1d-2 cut
HT: 11-13 **Reach:** C

Волки-убийцы

Эти огромные представители волчьего семейства как будто пришли из ледникового периода. Опять же непонятно, как появились эти существа – то ли радиация создала отдельное существо, то ли этот вид пришел с севера через ядерную зиму. Тем не менее, стаи волков-убийц – одни из самых опасных существ пустынь. Хотя встречаются они редко, стая таких волков может убить целый караван с вооруженной охраной. Волки-убийцы едят мясо. Они достаточно разумны, чтобы избегать больших поселений людей, зато могут напасть на более мелкие и незащищенные города, убивая детей и подростков. Волки-убийцы ростом достигают 2 метров, и помимо размера, во многом напоминают их меньших собратьях - серых волков. Они передвигаются стаями по 5-25 особей.

Волк-убийца

ST: 10-12	**Move/Dodge:** 10/8	**Size:** 2
DX: 16	**PD/DR:** 1/1	**Weight:** 130-250 lbs.
IQ: 6	**Damage:** 1d cut	
HT: 12-14	**Reach:** C	

Койоты

Меньше волков, койоты больше одиночки, чем общественные животные, скорее падальщики, нежели охотники. Койоты теперь не столь многочисленны, как ранее (отчасти из-за отсутствия скота; отчасти из-за того, что другие представители волчьего семейства стали ими питаться). Койоты достигают 1 метра в высоту, окрас желтый или коричневый. Чаще всего их можно встретить в пустынях и горах, или любой другой местности с естественными укрытиями, вроде деревьев. До брачного периода койоты всегда одни, и они не станут нападать на людей, если только их не зажать в угол или спровоцировать. Однако, они станут нападать на домашний скот, особенно, если посчитают его легкой добычей.

Койот

ST: 4-6	**Move/Dodge:** 9/7	**Size:** 1
DX: 14	**PD/DR:** 1/1	**Weight:** 25-45 lbs.
IQ: 6	**Damage:** 1d-3 cut	
HT: 14/8-10	**Reach:** C	

Дикая собака

Лучший друг человека награжден сопротивлением радиации, коей не обладали его хозяева. После смерти миллиардов людей миллионы собак недоумевали, почему их не накормили в должное время. Некоторые из собак убежали из своих домов и будок, образовав группы, похожие на стаи волков. Сейчас эти своры собак одичали, перемешались между собой и живут без людей, кормивших и любивших их целую вечность. Стая диких собак ведет себя, как волчья стая, с одним самцом «альфа» и около 5-25 особей. Дикие собаки меньше волков и могут быть любого цвета и любой формы. Они живут везде, по большей своей части опасаются людей. Собаки подходят к городам гораздо ближе, чем койоты и волки. Дикие собаки не нападают на человека, если только не подыхают от голода.

Дикая собака

ST: 7-9	**Move/Dodge:** 10/6	**Size:** 1
DX: 13	**PD/DR:** 1/1	**Weight:** 45-110 lbs.
IQ: 5	**Damage:** 1d-3 cut	
HT: 10-12	**Reach:** C	

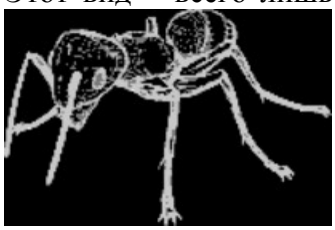
Собаки

Кто же не хочет большого, слюнявого, пахнущего зверя в попутчики? Они беззаветно преданы вам и любят вас, к тому же могут пригодится для многих полезных вещей типа доставания предметов из радиоактивных зон или служить поводырем для слепых. Собаки есть там, где есть люди. Они могут быть любого цвета и размера. Собака не станет атаковать кого-то, до тех пор, пока тот не станет угрозой для жилища, территории или хозяина. Еще одна из используемые человеком особенностей собак – превосходный (у некоторых пород достигает уровня 18) нюх. Для подсчета повреждений от атаки нужно воспользоваться таблицей зависимости повреждений от ST для животных.

Собака

ST: 1-12 **Move/Dodge:** 4-12/6 **Size:** < 1 to 2
DX: 11-12 **PD/DR:** 0/0# **Weight:** 5-150+ lbs.
IQ: 5 **Damage:** *
HT: 12-15/4-12 **Reach:** C

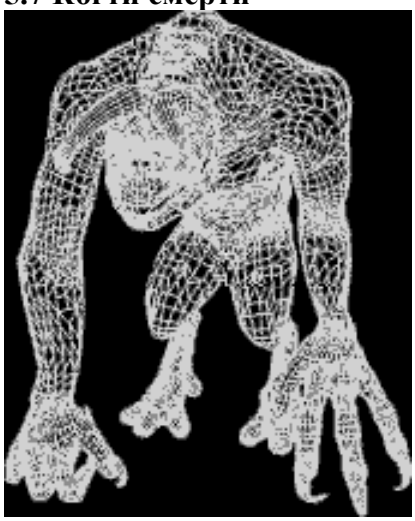
5.6 Гигантские муравьи



Этот вид – всего лишь насекомые-переростки. Судьба распорядилась так, что какой-то радиоактивный материал оказался рядом с муравейником, и на свет появились эти ужасные огромные мутанты. Гиганты-муравьи черные, около 70 см в длину. Эти насекомые в основном живут под землей, а наружу выходят только разведчики. Гигантские муравьи путешествуют группами от 5 до 10 насекомых. Они атакуют человека, только увидев его, и они обожают есть трупы.

ST: 6-12 **Move/Dodge:** 6/6 **Size:** 2
DX: 12 **PD/DR:** 2/2 **Weight:** 25-50 lbs.
IQ: 2 **Damage:** 1d-2 cr#
HT: 10-15 **Reach:** C

5.7 Когти смерти



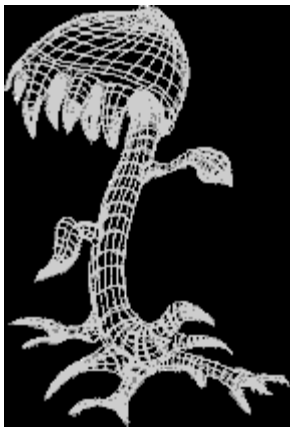
См. “когти смерти” в разделе “Расы”

“Обычный” коготь смерти (в скобках – при наличии шерсти)

ST: 24 **Move/Dodge:** 6/6 **Size:** 3
DX: 14 **PD/DR:** 0/8 (1/9) **Weight:** 400 lbs.
IQ: 7 **Damage:** 4d+4 cut
HT: 13 **Reach:** C

“Разумный” коготь смерти (в скобках – при наличии шерсти)

ST: 22 **Move/Dodge:** 6/6 **Size:** 3
DX: 12 **PD/DR:** 0/5 (1/6) **Weight:** 400 lbs.
IQ: 10 **Damage:** 4d+2 cut
HT: 12 **Reach:** C



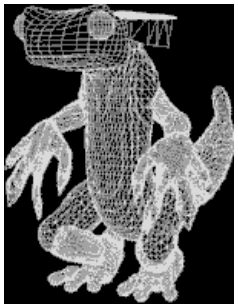
5.8 Хищные растения

Эти растения – осень назойливые постояльцы. Растут они почти повсюду, но обычно среди других растений, чтобы спрятаться и нападать, оставаясь незамеченным. Высотой хищные растения

достигают 2 метров и заканчиваются «цветком», как у мухоловки (возможно их растения-прародителя). Реагируя на движение и тепло, растение «выстрелит» острой иглой из «цветка». Когда растение почувствует, что существо, в которое оно стреляло, не двигается, хищное растение начинает «есть» жертву своим цветком. Хотя это может показаться смешным, но встреча с 5-6 такими растениями одновременно может стать очень неприятной. Растут они обычно вместе, так как несколько растений гораздо опаснее одного. Хищные растения атакуют все, что теплое и движется. Помните, что эти растения не могут передвигаться – они ведь всего лишь растения. Их игла наносят 1d6 повреждений и эффективны на расстоянии 8 метров.

Хищное растение
ST: - **Move/Dodge:** -/- **Size:** 2
DX: 12 **PD/DR:** 2/3 **Weight:** 100 lbs.
IQ: 2 **Damage:** 1d imp
HT: 12/10 **Reach:** 8

5.9 Гекко



Мутировавшие предвоенные ящеры, гекко, – крупные пустынные рептилии, передвигающиеся на задних лапах и атакующие острыми зубами. Шкуры гекко высоко ценятся, и на них обычно охотятся группами, хотя стая гекко может запросто убить одного-двух неопытных охотников. Гекко вырастают до 150 см, а есть еще подвид золотых гекко, ростом до 180 см. Они ходят группами от 4 до 20 животных.

Гекко
ST: 10 **Move/Dodge:** 5/5 **Size:** 1
DX: 12 **PD/DR:** 1/2 **Weight:** 80 lbs.
IQ: 4 **Damage:** 1d-2 cut
HT: 18 **Reach:** C

Золотой гекко
ST: 13 **Move/Dodge:** 6/6 **Size:** 2
DX: 14 **PD/DR:** 2/3 **Weight:** 150 lbs.
IQ: 5 **Damage:** 1d cut
HT: 10/13 **Reach:** C

Огнедышащий гекко
ST: 16 **Move/Dodge:** 6/6 **Size:** 2
DX: 14 **PD/DR:** 2/4 (6 от огня) **Weight:** 150 lbs.
IQ: 5 **Damage:** 1d cut; *огонь*
HT: 12/15 **Reach:** C
Огонь: 1d
Достает на дистанцию в 2 ярда, за каждый дальнейший ярд -1 к урону. При выпадении на кубике 6 - цель загорается и горит, получая обычный урон огнем - 1d-2/сек. Броня защищает по правилам огнемета.

6. Вселенная Fallout (постядерные Соединенные Штаты: беглое описание)

Эта глава содержит путеводитель по «канонам» вселенной Fallout – это то, о чем знают фанаты игры. Также сюда включена информация из предка Fallout – игры Wasteland, которая полностью подходит для мира Fallout.

Общие сведения о вселенной Fallout

Это путеводитель по некоторым организациям и сообществам, с которыми путешественнику, возможно, придётся столкнуться. Многое из этого является следствием постъядерной среды.

Братство Стали – псевдорелигиозная группа со скрытыми политическими мотивами, Братство Стали является организацией, охватывающей большую часть западных Соединенных Штатов и в данный момент стремящейся распространить влияние на восток. Братство специализируется на сохранении технологий, чего бы это ни стоило, и следит, чтобы эти технологии не попали в руки каким-нибудь безумцам или прохиндеям. В Братстве есть много военных званий и три отдельных «касты»: рыцари (техники/воины), писцы (ученые) и паладины (элитные воины). В отличие от рыцарей древних преданий, членов Братства не интересуют слабые и беззащитные – они предпочитают скрывать, сохранять и развивать свои технологии. Мотивы их зачастую неясны, а обращаться с ними нужно очень осторожно. Будет даже лучше сказать, что если Рыцари Братства Стали помогают каким-нибудь доходягам, то их побуждения в этом деле скорее всего не альтруистичные. Если вы обнаружите члена Братства одного (или почти одного) в пустыне, то, скорее всего, он на задании.

Церковь Грибного Облака – Война, как и любой другой катаклизм, вдохновляет людей на поиски веры. Церковь Грибного Облака как раз даёт людям нужную им духовную пищу. Основанная на странных религиозных обрядах, включающих радиационные ванны и кровавые ритуалы, Церковь стала весьма популярной в Лас-Вегасе, где она базируется, и вокруг него. Мотивы Церкви неясны, а её популярность опирается на «агрессивный» стиль общения. Церковь – быстро растущая организация, и она увеличивает силы и влияние каждый месяц.

Пустынные Рейнджеры – в тот самый момент, когда упали бомбы, группа Армейских рейнджеров находились на стандартной тренировочной операции на юге пустыни Невада. Выжившие рейнджеры перенесли ядерную зиму и построили организацию, призванную хранить закон и порядок в этом разрушенном мире. Рейнджеры, сами себя называющие защитниками слабых и невинных, пытаются восстановить хотя бы малую толику законности в этих беззаконных пустынях. Они не обладают большим влиянием, но их малые группы принесли большие изменения в города.

Стражи - еще одна псевдорелигиозная группа. Они занимают так называемые Цитадели, которые чаще всего представляют собой перестроенные тюрьмы или военные сооружения. Стражи обладают огромным количеством технологий, но они гораздо менее организованы по сравнению с Братством Стали. Они ведут монашеский образ жизни (даже называют друг друга «сестра», «брат», «отец» и т.д.) и редко общаются с

окружающим миром. Фактически, каждый, кто попытается проникнуть в их Цитадель, будет обстрелян. Стажи создали ужасный Протонный Топор, опаснейшее оружие, способное конкурировать с любым оружием Братства. Не много еще известно о Стражах, за исключением того, что они ненавидят порядки старой Америки, так же, как и беспорядки новой.

Новая Калифорнийская Республика – Республика, или НКР, странная смесь предвоенной демократии и послевоенной диктатуры. Зародилась она в Шейди Сендс, которая стала теперь столицей НКР (хотя и сам город часто называют НКР). Теперь Республика охватывает большую часть Южной Калифорнии и несколько поселений на крайнем западе Невады. Города и поселения Республики посылают делегатов в Шейди Сендс, знаменитый своим внушительным послевоенным зданием Капитолия, и из этих делегатов избирается президент. Пока что все президенты были выходцами из Шейди Сендс, города с наибольшим количеством делегатов. Для того, чтобы стать гражданином НКР, индивид должен согласиться следовать их правилам, большинство из которых исполняется многочисленной полицией НКР. Мутанты и Мертвяки не имеют таких привилегий, какими обладают Люди. Рабство запрещено, а члены Гильдии Работорговцев арестовываются на месте. Также правительство контролирует доступ населения к оружию, а его ношение на территории городов запрещено. Азартные игры и проституция также запрещены. Республика гарантирует городу членство НКР, и, как следствие, присутствие полиции НКР и защиту – в обмен на налоги и контроль торговли. Известны случаи, когда НКР принуждала города к присоединению, особенно когда город торговал необходимым для НКР товаром. Хотя такое принуждение обычно делается с помощью эмбарго, а не оружия.

Анклав – военно-политическая организация, уходящая корнями в правительство США. Имела значительное преимущество в военном, техническом и научном отношении над жителями Пустошей. Основной базой являлась береговая платформа, расположенная на последней нефтеносной скважине планеты. Фактически она оказалась идеальным убежищем – только безумец нанес бы по ней удар. Имелись авиабазы на континенте. В Пустошах действовала обширная разведывательная сеть. Анклав не чурался поощрения работорговли, распространения наркотиков и оружия. Основные успехи – создание усовершенствованной моторизированной брони из композитных материалов, воссоздание летательных аппаратов тяжелее воздуха (вертибирдов), эксперименты по прикладному применению FEV, в том числе создание разумных когтей смерти. Идеалы организации были исключительно расистскими, основанными на превосходстве “чистых” людей над “мутантами”, которыми они считали *всех* жителей Пустошей. Анклав ставил своей задачей уничтожение всех “мутантов”, но, к счастью, ее выполнение было остановлено Избранным. Он проник на платформу “Посейдон” и дестабилизировал охолождение ее реактора. Последовавший за этим взрыв уничтожил все достижения Анклава ради спасения тысяч жизней – но его “духовное наследие” может оказаться значительно более живучим, и еще долгие годы его призрак будет витать над Калифорнией.

Полиция – каждый город содержит собственную полицию, обычно возглавляемую избираемым Шерифом, чтобы охранять законы. Более крупные поселения используют организованные военные силы, которые могут действовать по своему усмотрению, даже переступая закон. Так как рассмотрение дел в судах и честные процессы стали частью прошлого – чаще правосудие вершится быстро и смертельно, или, по крайней мере, болезненно. Полиция в малых городах чаще прислушивается к аргументам обеих сторон, и вероятнее решит изгнать преступника из города, чем посадить в тюрьму. Хотя относительно происшествий они часто прислушиваются к мнению горожан. Служители закона больших городов обычно более коррумпированы, их проще подкупить. Но будьте осторожны – неудачная взятка чревата серьёзными проблемами.

Рейдеры – это группы людей, которые крадут то, что им нужно, у других сообществ. Обычно они не строят поселений, ограничиваясь мобильными лагерями, зачастую среди руин небольших городов. Дети и старые члены сообщества принимают участие в возделывании небольших участков почвы, но Рейдеры в основном живут на украденном из деревень, караванов или у других Рейдеров. Обычно они предпочитают нападать и быстро отступать, пытаясь не убить, а только обездвижить и сбежать с награбленным до появления охраны. Для малых городов они представляют собой серьёзную проблему, но большие организации могут посылать полицию для охоты на Рейдеров в их владениях.

Гильдия Работорговцев – работорговля является прибыльным делом послевоенного мира. Не смотря на то, что крупные организации отреклись от работорговли, остальные разрешают покупку и продажу других разумных особей. Рабство является одним из наиболее контролируемых видов бизнеса в постъядерном мире. Все торговля рабами проходит через Гильдию Работорговцев, союз старых работорговцев, которые определяют цены и организуют рейды по захвату рабов. Любого, пойманного при захвате или на продаже рабов в обход Гильдии, ждёт наказание. Так как Гильдия обладает большой властью, она в состоянии контролировать малые города, где она действует, хотя это не так очевидно. Члены Гильдии Работорговцев имеют отличительный знак – татуировку, покрывающую половину лица, по которой их очень легко могут опознать и враги, и друзья. Это позволяет Гильдии быстро вершить расправу над теми, кто без спросу зашел на их территорию.

Племена – в то время как Рейдеры выбрали кочевой образ жизни, некоторые группы осели и стали вести простой сельскохозяйственный образ жизни, образуя маленькие деревни. Некоторые такие поселения состоят из палаток, более крупные живут на останках городов. «Дикари» обычно имеют сложную (и уникальную) систему воззрений, и не существует двух похожих племён. Они находят довоенные артефакты, и извлекают из них максимум пользы. Дикари вовсе не обязательно интересуются восстановлением цивилизации, они часто винят её в разрушении мира (если, конечно, помнят об ее существовании). Племена опасаются больших групп людей и крупных городов, а те, в свою очередь, смотрят на дикарей как на примитивных отщепенцев.

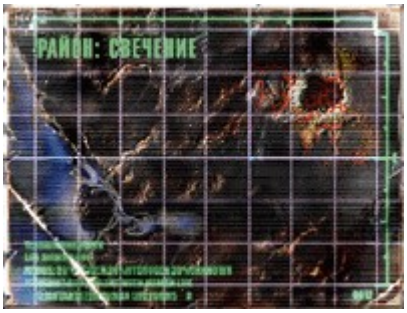
Убежища – перед Войной компания под названием «Vault-Tec» построила серию огромных военных бомбоубежищ для правительства США, призванных защитить людей от катастрофы. Они финансировали этот проект, продавая места в Убежищах людям, которые могли себе это позволить. Хотя их использование никогда не планировалось, многие люди успели добраться до них прежде, чем упали бомбы. Убежище представляет собой трёхэтажное здание, спрятанное глубоко под землей, где люди защищены от эффектов радиации, эпидемий и прочих катастроф. Их конструкция позволяла Убежищу автономно существовать так долго, как это необходимо. Они были снабжены гидропонными фермами и водными фильтрами. Многие из них стояли закрытыми от 80 до 100 лет. Убежища были укомплектованы наружными датчиками и компьютерами, содержащими обширную информацию о предвоенном мире. Также, Убежища были в достаточной мере снабжены оружием и другими важными инструментами. Все Убежища комплектовались устройством, называемым G.E.C.K. (англ. «Комплект Создания Эдемского Сада» - «Garden of Eden Creation Kit») - приспособлением, призванным помочь обитателям построить новую жизнь после выхода на поверхность. Некоторые Убежища были уничтожены землетрясениями, Рейдерами и прочими обстоятельствами, но несколько из них все-таки уцелело, а люди и технологии остались нетронутыми.

Достопримечательности

Большая часть известной территории мира Fallout располагается в районе Невады и Калифорнии. Наш небольшой «тур» начинается с руин Лос-Анджелеса.

Лос-Анджелес, или Бониярд – назван так из-за скелетов небоскрёбов, до сих пор торчащих из руин некогда великого города. Лос-Анджелес служит приютом для торговцев оружием, банд и множества других людей. Гуще всего заселён «пригород», называемый Адитум, который контролируется полицейскими силами – Регуляторами. Некоторые части Лос-Анджелеса контролируются Когтями Смерти, разумным видом гигантских мутировавших ящеров. Примерно 30.000 людей называют Бониярд домом, включая религиозную секту Последователей Апокалипсиса, которые построили собор впечатляющих размеров в

южной части города. В основном, уровень радиации здесь низок. Бониярд – официальный член НКР, но полиции Республики не удалось ликвидировать присутствие банд и Когтей Смерти.



Свечение – на юго-востоке от Лос-Анджелеса есть место, называемое Свечением. Очевидно, это место было достаточно важным для нанесения прямого ядерного удара так, что люди ещё и через 150 лет не смогут проходить там. Незаметное днём, ночью Свечение превращается в великолепную картину, видимую за много километров. Естественно, подобравшись близко к Свечению, вы тоже начнёте светиться! Свечение находится недалеко от старой Эдвардской Авиационной Базы, и говорят, что где-то там было построено Хранилище. Уровень радиации соответствует эпицентру взрыва (собственно говоря, это и был эпицентр).

Хаб – крупное поселение торговцев, игроков, меновщиков и прочих мерзавцев. Построенный на руинах Барстоу в Калифорнии, в сердце пустыни Мохаве, Хаб стал местом остановки караванов, идущих на север - в Шейди Сендс и НКР, на восток - в Лас-Вегас, и на юг - в Бониярд. В Хабе одновременно проживает около 3000-3500 человек. Влияние полиции в Хабе не сильно, а большое количество людей гарантирует интересное времяпрепровождение. Хаб – официальный член Новой Калифорнийской Республики.

Некрополис – этим греческим словом, означающим «город мертвых», называют странный тихий город-призрак. Большинство его зданий нетронуто, но путешественники говорят, что там никто не живет. Люди, которые приезжали и жили там, либо умирали от лучевой болезни, либо просто исчезали. Правда заключается в том, что на улицах города обитает огромная популяция мертвяков. Некрополис находится на востоке от Хаба, на полпути между Хабом и Лас-Вегасом. Торговцы стараются обходить Некрополис стороной или проходят по нему днём – у города плохая репутация. Мертвяки очень боятся посетителей и предпочитают партизанскую тактику для безопасности своего города. В пределах Некрополиса обитает около 5000 мертвяков. Уровень радиации там выше, чем обычно, так как бомба взорвалась в Форте Ирвин, недалеко на севере, а радиация проникла в грунтовые воды.

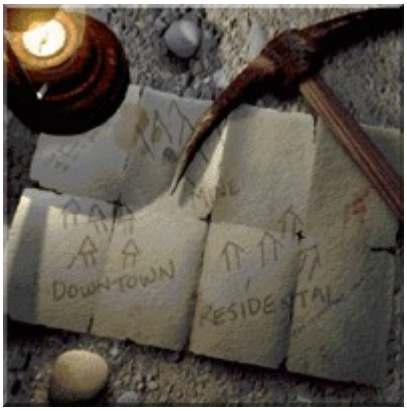
Джанктаун – основанный в горной долине Сьерра Невада Джанктаун представляет собой собрание зданий, построенных в горах ещё до Войны. Природный воздух и отсутствие важных объектов оставили район относительно невредимым от ядерных бомб и радиоактивных осадков. Жизнь в горах продолжалась, как и до Войны, за исключением нулевого влияния правительства и отсутствия общественных благ типа воды и электричества. Конечно, Джанктаун пытался преодолеть эту проблему. Вместо обживания руин старого города основатель города, человек по имени Киллиан, решил начать строительство с нуля. Сегодня Джанктаун – относительно спокойное место, продающее излишки еды в соседние города. Хотя Джанктаун и является официальным членом НКР, её присутствие здесь минимально. Весь город заботится о своей границе, а азартные игры, выпивка и проституция не преследуются по законам. Здесь обитают около 3000 человек. Уровень радиации очень низок.

Шейди Сендс, столица Новой Калифорнийской Республики – на востоке от Сьерра Невады, на севере от Долины Смерти находится Шейди Сендс – символ достижений людей в послевоенные годы. Шумный город с населением 40000 человек был полностью построен после Войны и возвеличен первым президентом НКР, женщиной по имени Танди. Это чистый современный город, с водопроводом, электричеством, огромной хорошо вооруженной полицией и мечтой об управлении всей пустыней (про НКР читайте выше). Сам Шейди Сендс окружен стенами, а люди, не являющиеся его гражданами, живут снаружи под бдительным взором стражей порядка. Шейди Сендс служит главной торговой точкой для Лас-Вегаса на востоке и Реддинга, Броукен Хиллз и Города-Убежища на севере. Полиция Шейди Сендс с неприязнью смотрит на путешественников, особенно на не граждан Шейди Сендс. Нелегальная торговля алкоголем, наркотиками и оружием не процветает в Шейди Сендс – правосудие над виновным вершится быстро и просто. Уровень радиации низок и в самом городе, и в его окрестностях.

Сан-Франциско – старый Сан-Франциско стал теперь прибежищем для огромной популяции азиатских поселенцев. Это потомки выжившего после Войны экипажа китайской атомной подводной лодки. Моряки дрейфовали в океане, а затем вышли на берег у Сан-Франциско. Они называют себя Ши и сохранили множество старых традиций и обычаев. Сам город каким-то образом избежал больших разрушений, хотя уровень радиации раньше был высоким. В настоящее время два клана борются за контроль над Сан-Франциско и господство своего бойцовского стиля. Ши активно торгуют оружием, причем качеством оно не уступает оружию Братства Стали. Где они умудряются доставать такие вещи – неизвестно. Здесь также живут художники и прочие разочаровавшиеся в жизни люди из разных городов. Есть и бывший военный персонал, обживший старый нефтяной танкер, который до сих пор пришвартован в порту. Они любят одиночество и лишь меняют мудрые советы на товары. Третья по важности группа, которая не участвует в торговле - это Хаббологисты. Под управлением искусственного компьютерного интеллекта, Хаббологисты завладели старым космическим шаттлом, который они нашли в аэропорту. Они пытаются заставить его полететь снова, тогда они смогут присоединится к своему «Звездному Отцу» на небесах. НКР слабо влияет на Сан-Франциско, а Ши довольны, что их обходят стороной. Тут, возможно, проживает около 15000 человек. Уровень радиации в Сан-Франциско низкий.

Нью-Рено – город построен на руинах «самого большого маленького города в мире». Нью-Рено наполнен гангстерами и торговцами наркотиков. НКР долго пыталась взять контроль над Нью-Рено, но отсутствие там централизованного управления и нелегальная торговля наркотиками не позволила НКР довести дело до конца. Четыре преступные семьи контролируют Нью-Рено: Мордино, Врайты, Бишопы и Сальваторе. Сальваторе контролируют нелегальную торговлю оружием, Мордино контролируют наркотики, Бишопы владеют проституцией и порнографией, а Врайты хватают все, что осталось. Рено – самая худшая часть города, повсюду с неоновыми вывесками, рекламирующими секс, наркотики и рок. Это место

также служит базой для Гильдии Работорговцев. Сюда заходят караваны, скупают наркотики, чтобы потом незаконно продать в НКР и другие города. В Рено нет никакой полиции, поэтому здесь царит практически полная анархия, хотя сообразительным людям тут живётся неплохо, особенно если они нашли работу у одной из преступных семей. Здесь отличные оружейные магазины, а на чёрном рынке можно найти товары, которых нет больше нигде. Говорят, что у семьи Сальваторе даже есть запас лазерного и плазменного оружия. Население города составляет 8000 человек. Уровень радиации и в городе, и в окрестностях низкий.



Броукен Хиллз – на востоке от Нью-Рено есть город под названием Броукен Хиллз. Броукен Хиллз – это одно из немногих мест, где приветствуются мутанты и мертвяки – город был основан как эксперимент расовой терпимости. Броукен Хиллз – главный поставщик урана – мутанты добывают и обрабатывают его без всякой боязни последствий. Затем уран транспортируют в Рено, в НКР и на север – в Город-Убежище и Геко для использования в атомных станциях. Город построен вокруг шахты мутантами, мертвяками и терпимыми людьми. Он вполне самостоятелен и пока что умудрился избежать всех ухищрений НКР, чьи налоги и анти-мутантские законы разрушат и без того хрупкий баланс этого городка. Броукен Хиллз управляется добродушным шерифом-мутантом Маркусом и имеет хорошую репутацию, хотя, как и во всех других городках, в Броукен Хиллз многое скрыто от посторонних глаз. 1000 мутантов, 500 мертвяков и 500 людей постоянно живут здесь. Уровень радиации в Броукен Хиллз нормальный, за исключением шахты, где он немного повышен.

Реддинг – на северо-западе от Броукен Хиллз стоит шахтерский город Реддинг. Здесь добывают золото и переправляют его в Рено и НКР, а местные шахтеры – одни из самых крупных покупателей наркотиков из Рено. На самом деле, город Реддинг лежит на несколько миль восточнее, но он заброшен. Шахтерский посёлок – это нагромождение деревянных зданий. Здесь нет полиции, а шахтерские компании сами улаживают внутренние разногласия. Шериф в городе есть, но он в основном служит посредником между компаниями. Каждая компания владеет собственной шахтой, а некоторые имеют свои казино, отели и бордели. Реддинг тоже избежал влияния НКР, хотя многие проблемы города требуют объединения с влиятельной организацией, например, проблема наркотиков. В Реддинге живут около 2000 человек, большинство из них – шахтеры. Уровень радиации здесь низок.

Дэн – севернее и немного западнее от Реддинга располагается город Дэн. Дэн – это тот же самый Рено, только без вывесок и огней, без штаба Гильдии Работорговцев, без стоянки для караванов, направляющихся в Орегон, на север. В Дэне нет полиции, и путешественники останавливаются здесь на свой страх и риск. Дэн вырос вокруг останков небольшого города и представляет собой собрание ветхих зданий и загонов для рабов. В Дэне есть хорошие люди, но их очень мало, и они не высовываются. Большое влияние в Дэне имеют преступные семьи, контролирующие наркобизнес. Здесь живут около 2000 человек. Уровень радиации в Дэне низкий.

Модок – город лежит на востоке от Дэна, по дороге в Город-Убежище. Это поселение истощённых выживших людей, оно построено на границе бывшего Национального Леса Модок. Первое время здесь торговали шкурами и мясом браминов, но в других местах этот же товар шел по более низкой цене, а люди стали выращивать собственных

браминов, поэтому Модок пришел в упадок. Это спящий горный город, в котором найдется еда и ночлег для путешественников. Модок начинает превращаться в торговый город, рекламируя себя как перевалочную базу для караванов в Город-Убежище, но даже таких изменений может быть недостаточно для его выживания. Около 2000 человек живут в Модоке, уровень радиации низкий.

Город-Убежище – расположенный на восточном склоне гор Санта Роза в Неваде, Город-Убежище - словно сверкающий алмаз в окружающей грязи пустынь. Он был построен с помощью устройства G.E.C.K., взятого из ближайшего Убежища. В Городе-Убежище господствует ограниченная форма демократии, хотя далеко не все могут стать его жителями. Дети граждан Города-Убежища получают гражданство по наследству. Мутантов и мертвяков здесь открыто презирают. Город окружают две стены: первая тянется по периметру города, вторая находится внутри города, скрывая за собой административные здания и другие благоустроенные дома. В эту часть города могут попасть только горожане и их слуги – рабство формально запрещено, хотя уже вошло в образ жизни города. Вообще-то, Город-Убежище до сих пор остаётся открытым для посещения, в результате чего здесь накапливаются обширные знания в области медицины и предвоенной технологии. При этом город остался независимым от группировок типа Братства Стали. Стены города оборудованы тяжёлыми башенными орудиями, а элитная охрана даже носит лазерное оружие. За стенами города живут те, кто находится под защитой Города-Убежища; те, на кого действуют строгие запреты наркотиков, рабства, проституции и игорного бизнеса. Горожане Города-Убежища часто просто используют этих людей, но все же, это лучше, чем жизнь в пустыне или забытой всеми деревне без медицинской помощи и защиты города. Приблизительно 12.000 человек живут у стен Города-Убежища, и еще 5.000 человек за его стенами, и еще плюс 2.000 слуг. У Города-Убежища есть своя собственная полиция, и ему нет никакой необходимости вступать в НКР. Напротив, этот город скорее будет бороться с НКР за контроль над Калифорнией. Уровень радиации низкий.

Геко – точно на северо-востоке от Города-Убежища находится поселение мертвяков, Геко. Это маленький город, построенный вокруг старой АЭС города Геко – одного из крупнейших поставщиков энергии в предвоенной Америке. Несмотря на то, что в данный момент функционирует лишь один реактор станции, она производит достаточно энергии для целого региона. Мертвяки облюбовали станцию из-за постоянных утечек радиации и в данный момент предпочитают сохранять энергию только для самих себя – пока что. Здесь живут 5.000 мертвяков, они гораздо активнее, чем Некрополис, торгуют с караванами и позволяют путешественникам жить в своем городе. В Геко нет полиции, а тех, кто нарушает покой города, больше никто никогда не видит. Между Геко и официальными лицами Города-Убежища заключено нечто вроде ленд-лиза: Город-Убежище предоставляет медицинское обслуживание Геко в обмен на энергию АЭС. Город-Убежище отчаянно нуждается в этой энергии. Уровень радиации в Геко нормальный, за исключением АЭС и зоны вокруг неё. В этой зоне не-мертвякам придется применить несколько упаковок «Рад-Х».

Кламат – старый город Кламат Фолз, штат Орегон. Здесь живут охотники на гигантских ящеров под названием «геккон», обитающих в том районе. Хотя гекконы и напоминают одноименных маленьких ящеров предвоенной Америки, эти монстры передвигаются (довольно быстро) на задних конечностях и орудуют длинными когтями на маленьких передних лапках. Отдельные особи, называемые «золотые гекконы», охотятся группами, у них даже замечены зачатки интеллекта. Дорогие шкуры гекконов и золотых гекконов – единственный источник жизни этой небольшой коммуны. Кламат служит стоянкой караванам, идущим в мелкие деревни на севере, а также является местом обмена информацией, товара и новостей между племенами и цивилизованным миром. Около 1000 людей живут в Кламате, а радиация здесь – не проблема.

Лас-Вегас – этот город неоновых огней светится до сих пор, а может быть, будет светиться всегда благодаря радиационному фону. Лас-Вегас был очень сильно разрушен во время войны, но по странному стечению обстоятельств люди здесь сумели выжить. Как и Нью-Рено, этот город управляется преступным синдикатом, возглавляемым человеком по имени Толстяк Фредди. Фредди прибрал к рукам игорный бизнес, наркоторговлю и проституцию, подчинив себе около 5000 людей. Жилые здания не ремонтируются, и повсюду царит разруха. Отсутствие полиции и влияния НКР делают этот город раем для авантюристов, путешественников и других, гораздо более опасных, мерзавцев. Здесь базируется Церковь Грибного Облака. В целом, радиационный фон в норме, но есть отдельные заражённые участки.

Кварц – на другой стороне реки Колорадо есть небольшой шахтерский город Кварц. Посёлок с населением в 2000 жителей не слишком широко известен, но зато он вносит огромный вклад в экономику постъядерного мира, продавая руду караванам из НКР. Городок статичен, и здесь не происходит практически ничего интересного. Караваны здесь приветствуются (пока у них есть что продавать). В городе процветает чёрный рынок, на котором можно приобрести оружие, не путешествуя до самого Дарвин-Сити. Естественно, полиция здесь немногочисленна, и до тех пор, пока преступление не связано с насилием, органы правопорядка предпочитают не вмешиваться. Рядом с городом есть яма с захороненными в ней бочками с радиоактивными отходами. Тем не менее, для Кварца радиация – не проблема.

Нидлз – если ехать на юг от Кварца, то как раз за границей Калифорнии, находится город Нидлз. У меленького города сейчас большие проблемы. Дело в том, что Нидлз не так давно вошел в состав НКР, которая теперь пытается решить проблему преступности в городе. Здесь нечем торговать, Нидлз – просто большое поселение аборигенов. Местные жители, к несчастью, верят в идеалы предвоенной Америки и видят в НКР силу, способную эти идеалы возродить. Население – около 1000 человек, радиация ничтожна.

Дарвин-Сити – построенный на руинах сверхсекретной военной базы армии США и научно-исследовательского центра, Дарвин-Сити стал прекрасным местом как источник контрабанды оружия. Город находится вне досягаемости НКР и преступных семей Рено и Вегаса, поэтому контрабандисты открыто продают оружие всем, кто смог попасть в Дарвин-Сити. Практически со всех сторон город окружен очагами радиации (сам город безопасен), и для человека, не экипированного соответствующим образом, путь в город смертелен. Здесь живут и работают около 500 человек. В городе царит полная анархия, но есть и полицейские силы – для посторонних. Если путешественник не покупает/продает оружие в городе, то в конце концов оказывается, что он нарушил какой-нибудь несуществующий закон и его подвергают детальному допросу по поводу его визита в Дарвин-Сити. Этот город очень интересен – особенно из-за того, что именно отсюда делаются частые вылазки в Великие Пустыни.

Великие Пустыни – на востоке от Дарвин-Сити (вообще-то, Дарвин-Сити находится уже в Пустынях - примерно в 70 километрах от границы) лежат Великие Пустыни. Они охватывают Аризону, Нью-Мексико, Юту, Колорадо, Северный Техас, Оклахому, Канзас и Небраску. Земля здесь настолько высохла, что ни одно живое существо не сможет выжить. Случается, что контрабандисты, караваны или путешественники пытаются уйти в Великие Пустыни, но электрические бури, почти постоянные пылевые облака, невидимые источники радиации и торнадо шириной в несколько километров обычно остужают пыл любознательных путешественников. Ходят слухи о маленьких поселениях Американских Индейцев, якобы затерянных в Пустынях, где люди пытаются обрести утраченный способ существования, но доказательств этому до сих пор нет.

Тихий Океан – к западу от Калифорнии простирается Тихий Океан. Некогда прозрачная вода окрасилась теперь в коричневый цвет, а берег океана превратился в свалку мусора. Загрязнение, пыль, радиация и химические отходы внесли свой вклад в гидросферу – сейчас, для того, чтобы увидеть предвоенный Тихий Океан, надо отплыть от берега, по крайней мере, на 70 километров.

7. Кампании

Ведение кампании по миру Fallout – дело простое и сложное одновременно. С одной стороны – уже готов отличный стильный и проработанный мир. С другой – важно не сбиться на банальности (как вариант – повторение событий компьютерных игр) и сохранить исконную атмосферу в целости и сохранности. Постядерный мир предоставляет широкие возможности, воспользоваться которыми может любой стоящий мастер – и этот раздел поможет облегчить ему процесс создания и ведения кампании, указывая на возможные “настраиваемые элементы” и особенности вселенной.

7.1 Расы

В мире Fallout достаточно рас, среди них есть человекоподобные (супермутанты, мертвяки) и не имеющие к homo sapiens никакого отношения (разумные Когти Смерти). Естественно, они присутствуют не во всех областях, и могут находиться на периферийных ролях в кампании или вообще упоминаться лишь вскользь. Или же наоборот – занимать центральную, стволовую роль в сценарии.

Нелюди-PC
Вполне логично, что многие игроки окажутся не прочь поиграть мутантами. Все присутствующие в Fallout расы, имеющие “людское” происхождение, вполне играбельны. Они не слишком разбалансируют игру, так как их преимущества и недостатки довольно очевидны, легки в отыгрыше и не превращают персонажей ни в сверх-людей (хотя супермутанты задумывались именно как шаг в эту сторону), ни в никчемное отродье (мертвяки, не особо привечаемые за свою внешность, имеют весьма полезные преимущества). Когти Смерти слишком чужды – их интеллект очень далек от разума млекопитающих, коими мы с вами являемся, так что качественно отыграть их едва ли получиться, кроме как у очень профессионального ролевика. Попытка, конечно, не пытка… Но скорее их место среди NPC, хотя это, конечно, не догма… Это же относится к

роботам, популяризированным в Tactics. Для получения большей информации о них стоит почитать GURPS Robots.
Естественно, приветствуется создание мастером своих собственных играбельных рас – например, в Fallout 2 в Геко жил разумный большой кротокрыс. Помимо разумных животных возможны и другие мутации человеческого организма – даже если вся “раса” будет иметь всего одного представителя – тем уникальнее будут его способности.

Нелюди и общество
В Fallout нелюди, так или иначе, составляют меньшинство населения Калифорнии. Для других территорий эта закономерность не является догмой. Мало ли что может твориться в сердце Великой Пустыни…
Супермутанты имеют сложную историю взаимоотношений с человечеством. В эпоху Единства они были смертельными врагами и ужасными чудовищами. После поражения началась ассимиляция, достигнувшая определенных успехов. Супермутантов ценят за их “коронные” способности – силу, выносливость, стойкость к опасным средам. И по-прежнему недолюбливают – за недалекость ума и агрессивность. Даже в наиболее терпимых сообществах типа Броукен Хиллз назревают анти-мутантские настроения. И несмотря на то, что лучшие представители мутантов и людей давно уже ничего не делят и способны на беспримерное взаимное уважение и дружбу, судьба этой расы не выглядит безоблачной. Возможным спасением могут оказаться по слухам возможные взаимные браки с людьми, так как потомки от таких браков могут считаться “своими” обеими расами. А могут и не считаться… (Что более вероятно). Так или иначе, глобальный конфликт между супермутантми и людьми маловероятен, так как никому особо не выгоден. Чаще всего мутантов можно встретить в шахтерских штреках, на опасных маршрутах караванов и в рядах вольных наемников. Они имеют свою философию, мечты и идеалы – так что цели, поставленные Повелителем, так или иначе оказались частично достигнуты. Определенно, мутанты – не хуже многих людей, а в чем-то – лучше и большинства из них.
Мертвяки угнетаются еще больше супермутантов – так как имеют гораздо меньше возможностей дать сдачи. Это привело к их боязни общения с людьми, взаимной ксенофобии и сочинении о них страшных баек. Их долгожительство сформировало особое мировоззрение – ведь многие из них были свидетелями еще довоенной жизни. Они абсолютно безобидны, и однозначно не будут раздувать какой-либо конфликт – скорее наоборот, они будут делать все для того, чтобы влиться в человеческое общество. Ведь кроме потребности в общении это воссоединение, возможно, удовлетворило бы и их основную мечту – с помощью медицинских технологий вернуть себе человеческий облик. Это кажется фантастичным, но почему бы и нет? Об этом шла речь в Fallout 2. В своем же первозданном облике мертвяки незаменимы как работники в токсичных и радиоактивных средах, также они могут быть блестящими учеными и специалистами – ведь они могут вс*помнить* то, что уже было открыто до Войны, а не открывать это заново. Хочется верить, что эта раса будет иметь право хотя бы на спокойную смерть (ведь вряд ли они бессмертны?) – или дальнейшую плодотворную жизнь (а что если они не бесплодны?)
Разумные Когти Смерти – наиболее молодая и малочисленная раса в Fallout. Ее взаимодействие с человеческим обществом минимально – и из-за того, что создавший их Анклав состоял из людей, и из-за того, что большинство людей не видит в них что-то большее, чем кровожадных монстров. Будущее расы может оказаться любым – оптимисты рассчитывают на возможное сотрудничество, а пессимисты говорят о неизбежном конфликте – но, так или иначе, когда-то Когти Смерти выйдут из своих пещер.

7.2 Стиль кампании

В постядерном мире Fallout нет “правильного” стиля игры. Он зависит от игроков и мастера: какой тип людей они хотят изобразить и чего добиться? В любом случае, почти любая кампания скорее всего будет включать элементы всех нижеперечисленных стилей.

Серьезная кампания
В этом типе кампании важным становится четкое соблюдение правил. Ключевые моменты должны быть четко и однозначно описаны – для соблюдения реализма и пресечения споров. Игра в этом случае – постоянный стресс; персонажам игроков подчас придется действовать осторожно или даже трусливо. Игра проходит под девизом: “А что, если бы все было именно так?”

Киношная кампания
В этом типе кампании реалистичность уступает место развитию сюжета. Определенные правила – особенно по ранениям и смерти – смягчаются. Это кампания о *героях;* мастер должен поощрять активность и стиль, даже когда реалистичный результат был бы “Вы все мертвы”. Даже если персонажи игроков трусливы – они должны быть стильно трусливы! Основная идея кампании – рассказ хорошей истории. Реалистичность в работоспособности довоенных устройств и ТТХ оружия менее важна; если компьютер, которому 250 лет от роду, должен работать – он будет работать.

Смешная кампания
Почему бы и нет? Fallout очень забавен, он немыслим без доли иронии. Этот тип кампании включает тупых персонажей-мутантов, рассеянных ученых-гениев (или безумцев), чиновничий бюрократизм и очень глупые квесты. Должны использоваться “киношные” боевые правила – чтобы дать персонажам игроков шанс выжить, несмотря на их глупые действия. Отыграйтесь на квирках и Вредных Привычках персонажей!

7.3 Историческая эпоха

Fallout – это целый мир, со своей историей. История в данном случае даже важнее географии – от выбора эпохи зависит не только геополитическая обстановка, но и общая атмосфера кампании. В конце концов, где бы не проходила кампания – исторические закономерности-то ведь везде работают.

Вчера была война
Время действия – *сразу* после падения бомб, возможно, ее начало будет даже несколько раньше. Предвоенная истерия, те самые “полчаса без догм и предрассудков”, поиск бомбоубежища, жизнь вопреки клаустрофобии, глобальный правительственный социальный эксперимент над людьми в Убежищах.

Тлеющие руины
Время действия – до Fallout 1 включительно. Выход из Убежищ, исследование Пустошей, попытки выйти на связь хоть с кем-нибудь, ужасные чудовища-мутанты, первый контакт с другими выжившими, строительство первых поселений, рейдеры, армия Повелителя…

Начало Возрождения
Время действия – от Fallout 1 до Fallout 2. Новые города, первые государства, восстановление систем энергопитания, поиск и разграбление довоенных объектов, пересечение сфер влияния, “джетовая чума”, великие торговые пути, мутантоненавистничество, разгром Анклава…

Под флагом объединения

Время действия – несколько десятилетий спустя Fallout 2. Расширение Республики, экспедиции в Великую Пустыню, первый спутник на орбите, контакт НКР с другим государством на востоке…

Phoenix rising
Время действия – 50+ лет спустя Fallout 2. Появление новой цивилизации не на обломках старой, а вместо нее.

7.4 Масштаб кампании

"Масштаб" кампании – физическая территория, на которой она проходит – другое важное решение. В мире Fallout возможно проведение кампании любого масштаба, но его конкретная величина определяет дух кампании и уровень ее детальности.

Странники
Одна крайность – это "кампания-одиссея". Персонажи игроков – странники, путешествующие от одного приключения к другому. В их приключениях нет ни закономерности, ни цели. Персонажи вверяют свои судьбы Року, чем игроки и счастливы. Мастер может включить в подобную кампанию практически любое приключение.
В мире Fallout партия может быть бездомными скитальцами или наемниками. Они могут быть членами Братства Стали, Рейнджеров НКР, агентами правительства и т.п. Они служат идеалам своего нанимателя, но для них нежелательно появляться дважды в одном месте.
Этот стиль кампании имеет несколько преимуществ. Персонажи игроков свободны в выборе своих действий. Мастеру не нужно прописывать конкретную локацию очень подробно, зато у него есть шанс заняться беглым описанием больших территорий и множества поселений. Игроки могут путешествовать куда хотят, и останавливаться где им вздумается. С другой стороны, персонажи будут отщепенцами, живущими в отрыве от общества, что может привести к неглубокому "погружению".

Жители
Другая крайность – кампания, сфокусированная на одной территории. Обычно этой территорией является большой город, так как в этом случае доступен большой выбор приключений.
Этот тип кампании часто дает более глубокое "погружение". Мастер может создать огромное количество NPC, с которыми персонажи игроков будут взаимодействовать в течение долгого периода времени. Если игроки захотят, то могут глубоко погрузиться в мир политики и интриг. Профессиональные и небоевые навыки становятся более важными; игроки могут создать персонажей, не подходящих для кампании-странствия, но чувствующих себя как дома в родном городе (каламбур, да?). Персонажи игроков с большей вероятностью будут жениться/выходить замуж, строить дома и разрабатывать собственные долгосрочные схемы. Фактически, мастер может обнаружить, что ему уже не нужно самому разрабатывать приключения, так как игроки сами подсказывают ему сюжеты, к тому же развитие сценария может подсказываться их взаимодействием с NPC, живущими собственной жизнью.

Приключенцы
Эта кампания – нечто среднее между двумя предыдущими типами. Партия путешествует и впутывается в приключения по пути, но имеет основную цель, вынудившую их отправиться в дорогу – финальную цель всей кампании. Такой подход комбинирует некоторые преимущества обеих крайностей – у персонажей есть и толика свободы передвижения, и родной дом, и ощущение погружения. Но все же игрокам придется

создавать персонажей, полезных в пути, к тому же они могут почувствовать, что мастер нежной рукой направляет их по “рельсам” сюжета.

7.5 Цель кампании

Вне зависимости от выбранных стиля и масштаба кампании, нужно определиться с финальной целью. При этом мастер может посоветоваться со своими игроками – это отличный способ творчески провести время.

8. Случайные встречи

За время, прошедшее с окончания Войны, большая часть мира стала территорией полного отчаяния, и никто не может поручиться за безопасность путешествий по Пустошам. Во время перемещений из одной локации в другую можно столкнуться с так называемыми “случайными встречами”. Случайная встреча может разбавить монотонность долгого путешествия, привести к боестолкновению (хорошая возможность разжиться добром) или просто развлечь игроков.
Специфика модуля может определить частоту проводимых мастером бросков для определения встречи. Вероятность встречи с кем-либо определяется мастером, при этом возможно составление очень сложных таблиц, интерпретирующих значение выпавших при броске кубиков. Следует руководствоваться следующими замечаниями: а). Обычно шанс встретить вообще хоть что-либо или кого-либо (т.е. не просто “спокойно пройти еще день”) равна 50%. б). Шанс так называемой “особой встречи” (чего-то по настоящему необычного редко превышает 10%). Логично, если случайные встречи связаны с типом местности; партии, идущей по джунглям, не должны попадаться на пути пустынные ящерицы.
Если партия сталкивается с кем-либо (чем-либо), то у нее есть шанс избежать контакта. В этом начинании может помочь преимущество в скорости или высокий уровень навыка Скрытность одного из членов партии. Обладающая тем или другим сторона может выбрать – произойдет ли встреча или нет.

Пример “таблицы случайных встреч”

3d	Встреча
3-4	Враги или бандиты
5-6	Торговец или караван
7-9	Местные жители или мелкое поселение
10	Стихийное событие
11	Другие путешественники
12	Требуется помощь
13	Интересная находка
14-15	Агрессивные животные или чудовища
16	По выбору мастера
17	Особая встреча
18	Двойная встреча. Бросьте дважды, игнорируя 17 и 18

Враги или бандиты: Это практически всегда боевое столкновение, хотя бандиты не всегда стремятся убить персонажей – они могут попытаться ограбить их, захватить в рабство, а могут даже проигнорировать или с опаской пропустить. Конечно, далеко не всегда очевидно, что встречные – бандиты. Они могут маскироваться под кого угодно.

Торговец или караван: Это встреча, в которой персонажи могут что-то прикупить или продать лишнее.
Местные жители или мелкое поселение: Это типичная небоевая встреча, во время которой персонажи могут отдохнуть, пообщаться с местными жителями, поторговать по мелочи и так далее.
Стихийное событие: Это периодически повторяющееся событие, которому становятся очевидцами персонажи. Это может быть странное свечение, извержение, тайфун, землетрясение, обвал, песчаная буря или что угодно, на что хватит фантазии у мастера. Данное событие может совершенно не затрагивать персонажей, а позволяет понять и прочувствовать атмосферу ядерной пустыни.
Другие путешественники: Это группа лиц, путешествующая из поселения в поселение в поисках заработка, определенных предметов, приключений и так далее. Они могут знать многое и многое уметь. Могут что-то продать, подсказать, попросить и так далее – все, на что хватит фантазии мастера.
Требуется помощь: Это особая ситуация, в которую оказываются вовлечены персонажи. Например, это может быть ребенок, на которого напали дикие собаки или пара бандитов, пытающаяся схватить убегающую женщину. Это может быть дикая собака в капкане или, скажем, истекающий кровью бандит, одиноко лежащий в пустыне. Конечно, нет никаких однозначных рекомендаций, как поступит партия – этот тип случайных встреч более всего влияет на их Репутацию.
Интересная находка: Что найдут персонажи – заброшенную стоянку с ящиком патронов, старую палатку с целебными травами или порошками внутри, растерзанного человека с карманами, набитыми деньгами или наркотиками, брахмина, которого можно сдать на мясо или шкуру и так далее – решать мастеру.
Агрессивные животные или чудовища: Это твари, которые нападают на персонажей, как только их замечают. Стая волков, чудовищ-мутантов, радскорпионов и так далее.
По выбору мастера: Если выпало 16, значит мастер может выбрать ту встречу, какую хочет. Это может означать и “особую встречу”.
Особая встреча: Это изюминка компьютерной игры Fallout – нечто действительно уникальное, практически необъяснимое и неповторимое. Стадо брахминов, играющих в покер, рыцари круглого стола в поисках священной гранаты, разбившаяся летающая тарелка, кит в центре континента, врата, через которые можно ненадолго пройти в прошлое, и так далее, и тому подобное.
Двойная встреча: В данной ситуации могут быть вовлечены несколько сторон, и мастер может самостоятельно сформировать ситуацию, исходя из того, что выпадет. Например, если выпадут бандиты и агрессивные животные, партия может увидеть, как группа людей (или гулей, супермутантов и т.п.) сражается с группой, например, кротокрыс. Или это караванщики, забредшие в очень маленькое поселение. Или, например, часть горы обрушивается, открывая вход в небольшое помещение, некогда бывшее тайным бункером.

Особые встречи

Встречи, предложенные игроками и мастерами для Fallout PnP

Иисус
Партия находит мускулистого смуглого человека, одетого в старомодные робы и прикованного к деревянному кресту, бормочущего себе под нос: “Мне начинает это надоедать… Вернулся, чтобы даровать миру благоденствие, а творение Отца оказалось превращено в руины, да еще и местные снова распяли меня на этом мерзком кресте…” Эта встреча может обернуться получением робы, сходной с одеянием Хранителя Моста, и Репутации “антихриста”, гарантирующей страх и ненависть всего честного народа и поклонение избранных отморозков и фанатиков Сатаны; или же благословения,

наделяющего прямо обратной по значению Репутацией, которая может помочь в благих начинаниях.

Избранный
Команда начинающих приключенцев встречается с целым потоком людей, облагоденствованных или обиженных Избранным и бандой его помощников. Все их достижения и начинания сравниваются с деяниями Избранного. Часто они могут встретиться с ним, но разминываются на несколько минут. Наконец, став матерыми волками Пустошей, они встречаются с Избранным, чтобы помочь ему в выполнении его последнего задания или сойтись с ним в апокалиптичной битве, превосходящей даже столкновение с Хорриганом (В конце концов, ведь Избранный одержал верх над Хорриганом…).

Новый враг
PC встречаются с врагом, которого они раньше никогда не встречали. Это может быть одиночка, либо первое создание в последующей волне монстров – решать мастеру. Эта встреча не столько забавна, сколько подходит для проверки новых идей.

Хищник
Создание из известного художественного фильма. Спрыгивает с ближайшего дерева и спрашивает: “Извините, а что случилось с этими охотничьими угодьями?”

Форрест Гамп
По пустыне бежит человек, останавливается только чтобы поесть и поспать. На вопросы отвечает так: “Меня зовут Форест Гамп. Люди называют меня Форест Гамп. Я немного недопонимаю, что такое здесь произошло и хочу достигнуть понимания с космосом, как хотела моя мама. И я бегу потому, что я бегу. И еще я нашел одну странную вещь, которую хочу вам отдать”. Это бластер пришельцев.

Дон Кихот
Партия встречает странного худощавого старика на странном брахмине (во первых, одноголовый, во вторых – на брамина не похож). Старик одет в железный доспех и в одной руке держит длинное копье, а во второй – железный щит. При этом он ищет злого волшебника Фрестона и что-то бубнит себе под нос (вроде, стихи). Если партия его как-то оскорбит, он бросается на нее с сумасшедшим блеском в глазах.

Звездный Десант
Группа наталкивается на взвод солдат Братства (или Анклава), закрепившийся в бункере. Если они оглянуться вокруг, то увидят, что бункер окружен тысячами гигантских муравьев, мантисов, тараканов и других жуков. Лидер призывает своих солдат “задать им жару”, и это притом, что патронов на всех жуков очевидно не хватит. Развязка остается на воле мастера (Как насчет вертибирдов, вытаскивающих их всех оттуда? :)

Usaf
Партия находит подземное святилище с огромной статуей из теплого металла внутри. На одной из сторон статуи написано имя олицетворяемого ей божества - Usaf. Статуя одним своим видом являет могущество, достаточное для обращения представителей партии в свою веру. Верующий в может взмолиться о помощи своему божеству… Оно может откликнуться или нет, но это открывает забавные возможности…
Статуя Usaf – это, естественно, ракета с надписью “U.S.A.F.” (United States Armed Forces)

Робот-полицейский

Эта встреча может случиться неподалеку от Детройта, партия находит секретную лабораторию, принадлежавшую когда-то организации Crime Protection Unit. Кругом все пропахло духом робота-полицейского! Есть шанс найти его знаменитый черный автоматический пистолет. Или же сразиться с полудюжиной ED-209 (“цыплят”) около заброшенного убежища OCP. Также можно найти упоминания о роботе-полицейском, последних днях его жизни (возможно, включающие восстание в Детройте) и том, что он некоторым образом был предтечей моторизированной брони.

Команда А
Группа коммандос Анклава, обвиненных в преступлении, которого они не совершали. Они был помещены в тюрьму, но совершили побег. Сейчас они скрываются, постоянно преследуемые Анклавом. Если у вас есть проблема, и никто больше не в состоянии помочь, возможно вы можете нанять… команду А. Существует возможность найма их для выполнения миниквеста, но всегда их метод его прохождения будет основываться на массированном использовании оружия при условии отсутствия жертв. Можно же и просто убить их, обретя их черный минифургон, полный оружия и боеприпасов.

Half-Life
В районе Нью-Мексико можно наткнуться на одинокого человека. Он одет в оранжевый костюм химзащиты и бормочет что-то о каком-то человеке с чемоданчиком. Если его убить, то можно намарадерствовать: лом, Colt .45, Glock 17, боевой дробовик, ракетную установку, пластиковую взрывчатку, винтовку Гаусса и особое оружие – ионный излучатель! Однако, скорее всего к моменту обнаружения Гордон уже давно мертв.

X-Com
В любом месте карты можно наткнуться на скрытый ангар. Внутри базы можно найти некоторый запас моторизированной брони, лазерного и плазменного оружия. Это оружие и моторизированная броня отличаются от стандартных, имеющих американское происхождение. В одном из складов можно найти странное оружие… blaster launcher.
Помните X-Com UFO Defense, с его возможностью размещать базу в любой точке мира? Или то, что пришельцы могут атаковать вашу базу, и придется сражаться за нее? Можно найти старые разбитые Avenger`ы и Firestorm`ы, а возможно и какие-либо останки в центре хранения пришельцев. Несколько слов о blaster launcher`e: уцелел только этот экземпляр с 5 зарядами в нем. Почему? База и так наполнена плазменным и лазерным оружием. И Blaster Launcher в X-Com был оружием, которое может доставить взрывной заряд в *любую* указанную точку!

Китайцы
Партия чувствует, что под землей что-то происходит. Если они не уходят, земля разверзается, и оттуда выскакивают толпы китайцев – батальон в 120 солдат, вооруженных энергетическим оружием (еще 50 000 землекопов внизу). Если пытаться сопротивляться, партии конец, однако, они могут сдаться (китайцы также хотят взять «языков»). Выяснив, что война давно закончилась, китайцы решат вернуться на родину. Это Особый Китайский Диверсионный Подземный Батальон, который должен был прорыть тоннель до Вашингтона, однако, чуть ошибся и немного задержался.

Bill Fates
Группа Риверов окружила здание и ведет по нему огонь из всего доступного оружия. Кто-то кричит изнутри: “Хорошо, хорошо, мы удаляем Internet Explorer!”. Когда персонажи игроков подойдут поближе, они могут увидеть флаг с надписью “Where do you want to go today?”, вывешенный над зданием.

Неожиданно Риверы начинают штурм здания (с криками “За Святого Sony!”, “Смерть Satansoft!” и т.п.) Но когда они пробегают несколько метров, кто-то кричит изнутри: “Я требую вертолет! Все мои менеджеры и я должны быть отпущены на свободу или я нажму CTRL+ALT+DELETE!” Риверы не предают этому значения и продолжают наступление… Неожиданно все становится голубым и на секунду мелькает черным. Когда зрение возвращается, то не видно ни никаких Риверов, ни атакованного ими здания… Просто еще один разрушенный город, но кажется, что ветер нашептывает “Microsoft...”

Персонажи игроков из старой кампании
Можно свести игроков и их предыдущими альтер эго из другой ролевой игры (типа D&D). Отметьте их оружие и броню (латники, длинные мечи) и любые необычные особенности (острые уши и т.п.)
Они спросят своих коллег из будущего о чем-то, могущем помочь им в выполнении их текущего задания. Естественно, этот квест уже выполнен этими персонажами в одной из предыдущих кампаний. Если игроки понимают, что это их старые персонажи и выдают им критически важную информацию по их заданию (если еще сами помнят, как они его выполняли), то могут быть премированы тем или иным образом. Сражаться с ними не рекомендуется – просто подумайте, на что способны старые добрые манчкины из D&D!

Потерявшиеся войска NATO
Персонажи игроков встречают конвой NATO. Солдат спрашивает о дороге на Косово… Ладно, эта встреча подходит только для игры по постъядерной Европе…
На самом деле это – часть современной истории. NATO посылало войска в Косово через Грецию. Они расставили знаки вдоль дороги, чтобы не сбиться с пути. Но ночью кто-то упер эти знаки… Конвой потерялся и закончил свой путь на овощном рынке в Салониках…

Пьяный мастер
Вы встречаете пьяного, атакованного несколькими рейдерами с холодным оружием. Если вы дадите ему что-нибудь горячительное (где-то неподалеку может валяться бутылка виски) , то он виртуозно побьет всех четверых рейдеров и поблагодарит вас (икая после каждого слова) и научит паре приемов (Здесь могут всплыть и преимущество Trained by the Master, и навык Drunken Fighting).

Звонок домой
Вы встречаете маленького забавного пришельца, просящего радиопередатчик, чтобы сделать “звонок домой”. Если персонажи действительно помогут маленькому пришельцу, то он по очереди коснется каждого из них, и ни один пришелец больше не будет нападать на них первым.

Борьба за достижения культуры
Парень в коричневой шляпе и кожаной куртке дерется с несколькими солдатами Анклава за племенное произведение искусства, при этом крича что-то вроде: “Это принадлежит музею!” или “Ненавижу этих чертовых анклавовцев!”. Если персонажи помогут ему, то он даст им немного воды из племенной чаши – имеющей целительную силу!

Мелвис
Партия встречает мертвяка, одетого во все белое, ведущего “Кадиллак” и нервно оглядывающегося. Он попросит чего-нибудь перекусить и даст батарейку типа B взамен, если они пообещают никому не рассказывать, что он жив.

Zorg Enterprises Inc.

Однажды ночью оставшийся на страже персонаж видит метеорит, падающий где-то неподалеку. Если они пребывают к месту падения, то находят небольшой разбившийся инопланетный истребитель с открытой кабиной, и следы, удаляющиеся от него. Проследовав по ним, они найдут лежащее существо, направляющее на них что-то, похожее на оружие. Это существо чем-то похоже на супермутанта. Оно находится в предсмертном состоянии, а в его руках – чудесное оружие из фильма “Пятый Элемент”. Этот урод выстрелит по персонажам сетью (по ошибке), после чего скорее всего он превратиться в решето. Из его хладных рук можно извлечь оружие с надписью ZORG enterprises
inc., кучей курков, кнопок и переключателей, призванных помочь использовать один из режимов огня (в оригинале это были: пулемет, заморозчик, огнемет, гранатомет и метатель сети), и торчащих в разные стороны магазинов. Можно настраивать мощность оружия, число выпускаемых зарядов, задержку перед взрывом соответствующих боеприпасов, но главное – НЕ НАЖИМАЙТЕ КРАСНУЮ КНОПКУ.

События из компьютерных игр серии Fallout

Fallout 1

Разбившаяся машина
Партия находит разбившийся грузовик. Рядом с ним лежит ящик, в котором находится 10765 бутылочных крышечек (единиц местной валюты).

UFO
Эй! Они правда существуют! Партия находит Неопознанный Летающий Объект, разбившийся в пустыне. Рядом с тарелкой лежат два тела пришельцев. В руке одного зажат бластер пришельцев, второй – счастливый обладатель портрета Элвиса…

След Годзиллы
Партия находит очень, очень большой и странный след. Они могут поискать другие следы, но это не увенчается успехом. Внутри следа лежит раздавленный человек. Если его обыскать, то можно найти устройство StealthBoy (+5 к проверке навыка Скрытности).

Телефонная будка
В центре пустыни партия обнаруживает голубую телефонную будку. Если они приближаются к ней, то будка исчезает, а на ее месте лежит детектор движения.

Подержанные тачки Боба
Партия наталкивается на несколько разбитых машин, лежащих в Пустошей. Около них притулилось небольшое здание, рядом с ним стоит человек. Он говорит: “Привет! Меня зовут Боб!” и пытается продать этот хлам. В здании лежат: пневматическое ружье,

пневматическое ружье Красного Наездника (Red Ryder LE BB Gun, оружие немерянной для такой безобидной вещи мощности) 100 пулек-дробинок.

Fallout 2

!!! Заметьте, что здесь приведены встречи из Fallout 2, которые возможно “трансформировать” во встречи для настольной ролевой игры (Вы не найдете здесь Кафе Разбитых Надежд, Говорящую Голову, Мост Смерти, Рыцарей Короля Артура, Спаммера и Стража Вечности).

Разбившийся шаттл
Партия находит разбившийся шаттл из Star Trek. Около него лежат несколько человек, при обыске которых можно найти несколько гипо-шприцев (полностью излечивающих все ранения).

Разбившийся кит
Партия может встретить… кита… в центре пустыни… Кажется, что он упал с большой высоты… Странно… Возможно, это покажется Вам менее странным, если Вы удосужитесь прочитать книгу “Путеводитель для путешествующих по галактике автостопом”

Железный дровосек
Партия встречает человека, попавшего в ловушку внутри собственной моторизированной брони. Они кричит им “Банка с маслом!”. Они могут использовать банку с маслом, лежащую прямо перед ним, чтобы смазать его броню и освободить его. В награду он даст 15 батареек типа С.

Собачка-невезучка
Партия встречает собаку, сидящую среди кучи трупов. Она присоединиться к партии и будет преследовать ее, пока не умрет (и она необычайно живучая). Она имеет три уровня недостатка Jinxed…

Fallout: Tactics

Мир
Партия находит русскую космическую станцию Мир, почему-то упавшую не в Тихий Океан, а на Америку. Не иначе как происки китайцев.

Освобождение Когтей Смерти
Janet Badall освобождает нескольких Когтей Смерти из клетки и они раздирают ее в клочья. Придется убить чудовищ. (Пародия на Jane Goodall специалиста по диким животным).

Человек-комодо
Ого, да это крутой парень, он вошел в клетку с комодо и его порвали! (Пародия на шоу Crocodile Hunter на канале Discovery)

Пляски Риверов
Партия натыкается на... Риверов, танцующих на сцене. (Пародия на ирландское танецевальное шоу “Riverdance”).

Четыре всадника пост-апокалипсиса
Партия встречает настоящих всадников Апокалипсиса: Войну, Голод, Смерть и Чуму… Они все “почти мертвы”, при этом имеют по 1000 очков здоровья… Что самое забавное – Голод просит чипсов ☺

9. Руководство по созданию городов

9.1 Введение

Этот раздел создан для помощи мастерам, работающим над созданием своих собственных приключений и кампаний, проходящих во вселенной Fallout, и желающим создать атмосферные, интересные поселения и города, которые могут быть посещены игроками. Я старался включить все необходимое для создания поселений, однако при этом наверняка были сделаны ошибки и недоработки, которые я надеюсь исправить в последующих версиях этого документа. Этот документ выполнен в виде плана, просто пройдясь по его

пунктам Вы создадите собственное поселение, удостоверясь, что учтены все важные факторы.

9.2 Разработка концепции

Перед переходом к специфическим деталям Вы должны попробовать разработать общую концепцию того, каким будет Ваше поселение. Хорошая разработка концепции даст Вам ответ на вопрос «А какое поселение мне нужно для требуемого эффекта?» и избавит Вас от большого количества ненужной работы, которую Вы неизбежно проделаете «тупо» пройдясь по плану создания поселения. Стоит задуматься над ответами на следующие вопросы:

Какую атмосферу должно создавать поселение?
Какого это поселение размера?
Каков технологический уровень поселения?
Кто управляет поселением?
Какое средство оплаты использует поселение?
На кого похожи граждане?
Где они работают?
Насколько граждане богаты?
Как они проводят свой досуг?
Каковы законы?
Какова система охраны правопорядка?
Какова преступность?
Какие существуют религии?
Каковы отношения поселения с соседними поселениями?
Какие организации имеют свои представительства в нем?

Ознакомившись и ответив на эти вопросы, Вы получите довольно хорошее представление о том, что Вы хотите получить в итоге. Вы должны потратить достаточно времени для ответа на эти вопросы и создания общей атмосферы перед тем, как двигаться к специфическим вопросам. Когда Вы будете готовы, пожалуйста, двигайтесь к следующему пункту этого документа.

9.3 Атмосфера

Атмосфера поселения особенно важна для создания чего-то, что покажется игрокам реалистичным и интересным. Каждое поселение в Вашем приключении или кампании должно иметь свою индивидуальную атмосферу. Атмосфера сложится и из тех пунктов, которые мы разберем позднее, но Вы должны иметь общую идею того, с чего стоит начать. **Давайте разберемся с видами, звуками и запахами.** Какого цвета небо? Есть ли деревья и растения или все вымерло? Можете ли Вы слышать поющих птичек и играющих детей или все заглушает шум от соседней фабрики или пулеметного огня? Дружелюбны ли местные? Или люди валяются на улицах «обдолбившись» Джетом? Выбрасывают ли люди мусор из окон, как это делали в Средневековой Европе, из-за чего обоняние различает лишь стойкий запах дерьма или Вы можете унюхать благоухающие цветы? Насколько на улицах чисто? Ответьте на эти и многие другие вопросы. Разработка атмосферы – очень важная задача, поэтому задумайтесь над этим глубоко. Мастер – это глаза, уши и ноздри игроков. Его прямая задача – довести до их понимания эти впечатления. Каждый раз, когда игроки входят на новую территорию, Вам придется дать им глубокое атмосферное описание окружающей местности. Мы еще вернемся к вопросу атмосферы далее в этом документе.

9.4 Технический уровень

Технологии в Fallout очень сильно различаются. Примитивные племена живут бок о бок с технологически продвинутыми Жителями Убежищ. В терминах современности это означает разрыв от нашего далекого прошлого до, вероятно, ста лет вперед. Вам придется определить технический уровень своего поселения, что также будет зависеть от Вашей кампании. Долгое время после войны не было продвинутых поселений, и везде, кроме Убежищ и групп бывших военных, таких, как Братство Стали и Анклав, технология на Средневековом уровне. В это время большинство людей жили в руинах старых городов, а новые поселения не очень продвинуты, однако со временем начинают отстраиваться новые поселения с более продвинутой технологией, такие, как столица НКР, которая прошла путь от маленького фермерского сообщества до твердыни технологий. Для поддержания постапокалипсической атмосферы рекомендуется оставить в большинстве поселений низкий технологический уровень, а продвинутые технологии допустить лишь Убежищам и Братству. Высокотехнологические территории, за некоторыми интересными исключениями (например, ключевыми для вашего сюжета городами), не очень подходят под «темную» атмосферу, которая была изображена в Fallout.

Большинство людей живет среди руин старых городов, которые они стремятся отстроить заново, что было практически завершено ко времени Fallout 2. Так как канализация и прочая инфраструктура вряд были восстановлены, то это обычно грязные и смердящие места, похожие на средневековые города. Если территория достаточно хорошо развита, то инфраструктура может быть частично восстановлена.

Города могут иметь несколько новых высококачественных зданий – если в них доступны архитекторы, каменщики, плотники и другие специалисты-строители. Маленькие поселения будут состоять из хижин, палаток и прочих простейших построек.

Все поселения должны иметь некий источник пищи и воды, поэтому они обычно расположены рядом с рекой. Все, кроме самых примитивных поселений, будут заниматься земледелием, а не охотой. В GURPS существует следующая система технических уровней:

0: Каменный век: огонь, рычаг, язык. *На этом техническом уровне в Fallout находятся многочисленные племена дикарей.*
1: Бронзовый век (Афины): колесо, письменность, сельское хозяйство.
2: Железный век (Рим): каменный свод.
3: Средние века (до-1450): стальное оружие, ноль.
4: Ренессанс/Колониальное время (1450-1700): порох, печатный пресс.
5: Промышленный переворот (1701-1900): массовое производство, паровой двигатель, телеграф. *Между этим и предыдущим техническими уровнями колеблются жалкие жители руин.*
6: Первая - вторая мировые войны (1901-1950): машины, самолеты, радио. *Города, которые начали восстанавливать предвоенную инфраструктуру, находиться на этом техническом уровне.*
7: Современность (1951-2000): ядерная энергия, компьютеры, лазеры, ракеты.
8: Освоение космоса (2001-2050?): субсветовые космические корабли, термоядерная энергия, имплантанты. *Некоторыми из технологий этого TL обладает Братство Стали и жители уцелевших Убежищ. Однако по некоторым аспектам они все же остаются на TL7.*
9: Звездный век: сверхсветовые корабли, разумные компьютеры, искусственное

продление жизни. *Полноценная организация TL8, Анклав смог сделать прорыв в отдельных областях знаний и получил некоторые технологии TL9.*

TL10 и выше не были достигнуты в каноническом Fallout, поэтому здесь рассматриваться не будут.

9.5 Население

Вы скорее всего имеете некоторое мнение по поводу того, насколько велико должно быть Ваше поселение. Однако нужно заметить, что в Fallout популяция выживших невелика, из чего следует, что даже крупнейшие города насчитывают не более нескольких десятков тысяч человек. Другая важная особенность – то, что хотя некоторые довоенные города были практически стерты с лица земли, в их руинах все еще поддерживается минимальное население, поэтому их все же можно считать скорее городами, чем деревнями. Большинство людей живет в малых поселениях или городах с не более чем 2000-3000 населения, хотя некоторые насчитывают 5000-10000 человек. Даже крупнейшие города вряд ли окажутся более 20000-30000. Оцените уровень развития инфраструктуры любого густонаселенного района – если некая организация или правительство не поддерживает систему утилизации отходов и очистки улиц, то этот район вскоре станет грязным, смердящим и токсичным, а местные станут болезненными, умирающими от диареи, холеры и других болезней, вызываемых отсутствием гигиены.

9.6 Правительство

Правительства очень различаются и обычно являются важным элементом территории. Первое, что нужно решить, это хотите ли Вы правительства или нет. Маленькие сообщества могут хорошо функционировать без правительства, принимая решения сообща (прямая демократия), возможно назначая мэра или шерифа для контроля. Маленькие поселения обычно не нуждаются в инфраструктуре.

Более тесно заселенные территории обычно имеют некую форму правления, зачастую в виде группы с самым большим количеством оружия и патронов, хотя в таком случае все может скатиться обратно к анархии, когда все будут спасаться от гнева этих лидеров. Может быть, несколько мощных правящих групп, существующих в гармонии или враждующих друг с другом. Демократия необычна, за исключением маленьких поселений и тех редких случаев, когда группы с наибольшим количеством оружия и патронов считают демократию хорошим способом управления.

Есть два типа правительств – те, которые существуют, чтобы служить самим себе, и те, которые существуют, чтобы служить людям, которыми они управляют. Правительство обычно ответственно за инфраструктуру и охрану правопорядка. Правительства, которые служат людям, могут даже содержать больницы, хотя это и другие социальные проекты потребуют введения налогов.

Более организованные, авторитарные правительства будут стараться держать руку на пульсе всего, включая ответственность за производство и распространение еды, что является эффективным средством для вознаграждения «хороших» горожан и наказания тех, которые бунтуют. Некоторые правительства могут установить у ворот охрану, собирающую плату за проход через городские ворота. Диктаторы обычно облагают людей налогами для собственной выгоды, они также часто ограничивают свободу слова, самовыражения, печати и т.д. – если у них есть достаточная поддержка. Большинство

диктаторов обычно не занимают себя внутренней политикой и оставляют поселения «на самотек», изредка приходя за налогами.

Возможен и либеральный диктатор, например монарх, и граждане даже могут обожать его/ее. Также возможна авторитарная демократия, если граждане боятся и чувствуют необходимость в защите от «права силы». Размер, форма и власть правительства зависят главным образом от размера территории и ее населенности. Пройдитесь по этим пунктам:

1. Есть правительство или нет?
2. Размер правительства (число чиновников, полицейских, солдат и т.д.)
3. Власть правительства (степень контроля над производством, бизнесом, экономикой и т.д.)
4. Демократия или диктатура
5. Организованность или анархия
6. Либерализм или авторитаризм
7. Качество инфраструктуры (если она есть)

9.7 Экономика

Экономическая организация территории сильно зависит местного правительства или его отсутствия. Организованное правительство с развитой инфраструктурой наверняка сможет наладить выпуск собственного средства платежа и иметь функционирующую рыночную экономику, базирующуюся на деньгах, а не на бартере. Менее организованные территории продолжат бартер, при этом в них может быть в ходу и валюта соседних поселений. Те, которые не достаточно продвинуты для того, чтобы производить собственное средство платежа, могут использовать некоторый готовый заменитель, например крышки от Nuka-Cola или «колечки» от пивных банок. Меньшие поселения могут использовать валюту соседних территорий или могут отказываться от любых методов, кроме бартера, в зависимости от того, насколько далеки поселения с денежной системой и насколько они доверяют странникам. Маленькие поселения вполне могут доверять лишь своим членам, по этой причине они с большим недовольством будут принимать «внешние» средства оплаты, хотя большинство из них все же имеют некоторую форму торговых отношений с соседними поселениями. Задумайтесь над тем, какое средство оплаты подходит вашему поселению. Если поселение имеет продвинутые магазины, то оно, скорее всего, будет принимать только деньги, так как будет стараться вести систему бухгалтерского учета, в то время как маленькие и примитивные вероятно будут пользоваться лишь бартером.

9.8 Граждане

Задумайтесь над тем, каковы жители поселения. Это довольно просто и очевидно, поэтому не будем тратить много места, но все же ответьте на следующие вопросы:

1. Насколько они дружелюбны к странникам?
2. Насколько они дружелюбны к другим расам?
3. Подвержены ли они влиянию некоторой пропаганды?
4. Высок или низок уровень преступности?
5. Богаты они или бедны?
6. Любят ли они свое родное поселение?
7. Являются ли они изнеженными горожанами или суровыми выживателями?
8. Где они работают? Как они зарабатывают на жизнь?

9.9 Религия

Задумайтесь над тем, какие религии распространены в поселении и насколько они организованы. Есть ли несколько религий или одна сильная? Насколько велики общины? Велики ли эти организации настолько, чтобы строить церкви?
Более старые, более устоявшиеся религии похожи на большие бюрократические системы и обычно имеют некую центральную базу в территории с высоким населением и небольшие представительства в удаленных городах и поселениях. Они могут иметь одного лидера, возможно – избираемого некой формой Духовного Совета, но власть этого лидера обычно лишь номинальная.
Новое поколение церквей будет группироваться вокруг харизматических личностей, что даст им большую власть над последователями. Эта личность может быть благожелательной и действовать в интересах последователей или упиваться своей властью, требуя от них все новых и новых демонстраций любви и покорности. Религии обычно имеют некий набор принципов и верований, которые вскоре становятся непререкаемыми догмами. Задумайтесь над лояльностью последователей религии, будут ли они умирать за нее или поставят свои интересы на первое место. Чем более авторитарна и догматизирована религия, тем менее вероятно, что она станет терпеть другие интересы, и более вероятно – что она постарается подавить их. Некоторые поселения могут даже управляться теократически, когда весь контроль над поселением находится в руках духовенства. На территориях, где религия популярна, духовенство постарается получить большое количество власти.
Неорганизованные, анархические религии не будут стремиться к захвату власти, хотя встреча с большими бандами их последователей может оказаться интересной. Такие недогматизированные религии часто проповедуются интеллектуалами, художниками и другими творческими людьми, не желающими ограничивать себя догмами.

9.10 Законы и обычаи

Законы и обычаи сильно различаются в разных территориях, и масштаб и власть закона должны быть довольно хорошо проработаны Вами еще на ранних шагах. Мощное правительство постарается иметь много законов, а авторитарное – еще больше. Большая часть территорий, однако, имеет довольно мало законов, достаточно только для того, чтобы позволять поселению нормально функционировать. Эти законы могут давать определение частной собственности и карать за воровство, убийство и другие провинности. Территории, управляемые рейдерами, преступниками и прочими людьми, не заботящимися о том, что случится с гражданами, могут обходиться вовсе без законов. Пока Вы не раздражаете лидера, Вы можете делать все, что Вам вздумается. Также стоит задуматься над наличием в поселении неких необычных обычаев и привычек. Какие идеалы ценятся жителями? Это будет сильно влиять на то, как жители будут относиться к игрокам. (Будут ли игроки вписываться в нормы и систему ценностей этого сообщества или покажутся явными чужаками)

9.11 Охрана правопорядка

Если организованная структура охраны правопорядка существует, то она будет зависеть от структуры правительства, размеров и культуры поселения. Очень маленькие поселения вряд ли будут иметь какую-либо структуру охраны правопорядка, так как внутри сообщества все друг друга знают, преступления редки и с ними разбираются всем сообществом. Несколько большие поселения и города могут иметь шерифа и, в зависимости от их размера, нескольких его подчиненных, для разбора преступлений. Большие города, скорее всего, будут иметь настоящую полицию, размер которой зависит

от авторитарности территории. Полиция обычно отчитывается напрямую пред правительством, хотя если она сильна, то может совершить переворот и объявить полицейское государство. Обычно полиция действует грубыми, но все же милосердными методами, хотя доброта и справедливость могут оцениваться по-разному в разных участках и даже разными людьми. Вполне возможна коррупция, при которой все, кроме самых честных и неподкупных офицеров, будут брать взятки. В более анархических территориях будут существовать «понятия», и, если у правительства не будет денег на содержание полиции и горожане не захотят оплачивать ее существование, то она просто не будет существовать. В диктатурах прислужники правителей будут играть роль структур охраны правопорядка, хотя самих законов может и не быть. Власть полиции также может быть различной – от права ареста подозреваемых до права судить и казнить. Пройдитесь по этому плану:

1. Размер и организация местной структуры охраны правопорядка (если она есть)
2. Насколько обширна и проработана система законов
3. Насколько сильна полиция, что ограничивает ее действия
4. Насколько полиция коррумпирована/честна
5. Насколько хорошо полиция тренирована/экипирована

9.12 Преступность

Задумайтесь над тем, насколько организована, крупна и сильна преступная среда на территории вашего поселения. Маленькие поселения обычно не имеют внутренних проблем с преступностью, хотя они могут встретиться с внешними угрозами, такими как рейдеры и работорговцы. Большие поселения почти всегда имеют некоторый уровень преступности, хотя она может состоять из неорганизованных личностей. Некоторые территории могут иметь высокоорганизованную преступность, преступники могут быть даже столь хорошо организованы, что будут способны захватить власть в поселении. Все преступники из одного поселения обычно знают друг друга хорошо, и часто собираются в специальных пивных или салунах для обмена информацией и поиска работы (Это отличное место для игроков – чтобы найти работу или нанять кого-либо). Более мощные преступники могут даже иметь собственные здания, обычно отели, салуны, бордели и казино. Задумайтесь над отношениями между преступниками и местной полицией, имеют ли они некоторую договоренность или ведут непрерывные сражения? Некоторые преступники, в основном воры и грабители, стараются работать в одиночку, работая сообща лишь от случая к случаю, в то время как другие работают в бандах от четырех до двенадцати человек. Если преступность организованна, то местные хозяева магазинов обычно платят дань, если только они не оказали преступникам некоторой большой услуги.

9.13 Торговля

Задумайтесь над тем, какая торговая активность нужна Вам в этом поселении. Очень маленькие поселение обычно вообще не имеют магазинов, но Вы можете обменяться товарами с любым из жителей. Однако даже самые маленькие города стараются иметь хотя бы один магазин и салун, а фермеры обычно организуют рынок для продажи продуктов горожанам (если только большая часть горожан сама не занята фермерством). Крупные города проявляют большую торговую активность, в них обычно есть достаточно магазинов и торговцев, чтобы найти все, что Вы пожелаете. Вот список магазинов, которые игроки могут захотеть посетить:

Оружейники, торговцы оружием

Торговцы снаряжением
Торговцы изделиями из кожи
Торговцы одеждой
Торговцы ценностями
Продовольственные магазины
Библиотеки/Книжные магазины
Торговцы наркотиками
Аптеки
Отели
Бары
Бордели
Работорговцы
Караваны
Больницы/частные врачи
Банки (камеры хранения, вклады, займы)
Ломбарды

Всегда прикидываете, подходит ли этот товар для продажи в этом поселении. Старайтесь, чтобы его наличие было реалистично обосновано. При создании специфического магазина подумайте о личности его владельца, о величине магазина и объеме и качестве товаров, о том, как прибылен бизнес и о других представленных в магазине жителях – наемных работниках, охране, семье и друзьях хозяина. Торговцы – не просто автоматы по купле-продаже, они могут предложить интересные задания и быть частью развития сюжета.

9.14 Развлечения

Чем горожане занимаются в свободное время? Смотрят ли они гладиаторские бои (жестокость всегда привлекала толпу) или другое шоу (например, цирковое представление), или только сидят на наркотиках? Рабочие часто тратят много времени в местном салуне. Азартные игры всегда популярны. Задумайтесь над организацией досуга в Вашем поселении, и это воздастся множеством интересных заданий для игроков.

9.15 Организации

Многие группы имеют разветвленную систему офисов в различных поселениях, такие как Братство Стали или Дети Собора. Такие организации полезны при создании продолжительного или даже основного задания. Они могут быть связью между поселениями. Организации могут работать открыто или секретно, помогая поселению или проводя диверсионную работу. Возможны разнообразные политические и религиозные фракции, или антирабовладельческие группы, такие как Рейнджеры НКР.

9.16 Отношения с другими поселениями

Задумайтесь над отношениями поселения с другими удаленными и близкими населенными пунктами. Торгует ли оно с ними? А если так, то чем? Если рядом есть поселение, желающее присоединить к себе создаваемое Вами, то действует ли оно агрессивно или посылает дипломатов? Контролируют ли другие поселения жизнь Вашего, прямыми ли угрозами или снабжением его предметами первой необходимости (как Нью Рено, снабжавший Реддинг наркотиками). Или Ваше поселение полностью автономно? Пройдитесь по этому плану:

1. Отношения с каждым соседним городом (позитивные, нейтральные или негативные)
2. Как эти отношения проявляются (торговля, война, подчиненное положение, часть республики и т.д.)
3. Уровень жизни по сравнению с другими поселениями (высокий, средний или низкий)
4. Контроль над предметами первой необходимости

9.17 Создание карты и добавление NPC

Теперь, когда Ваше поселение полностью готово, Вы можете захотеть создать его карту и добавить на нее специфические детали, такие как магазины и NPC для взаимодействия. Я рекомендую использовать обычный А4 лист (или больший, если поселение очень велико) для изображения карты поселения, используя тот масштаб, который позволит занять все место на листе, т.е. чем более мелкий масштаб Вы будете использовать – тем более подробной выйдет карта и на ней не будет «белых пятен». Эта карта используется для создания у игроков общего впечатления о городе. После этого сделайте гексагональную карту для ключевых мест, которые привлекут внимание персонажей. Гексагональные листы нужного размера могут быть найдены в GURPS Basic Set и отксерокопированы в необходимом количестве. Лично я использую миниатюры Games Workshop для изображения персонажей, так как они хорошо подходят под гексы по размеру.

Вы, вероятно, уже задумывались над тем, каким NPC населить Ваше поселение для взаимодействия с игроками и какие задания им (игрокам) придется выполнять. Во время создания карты Вам придется учесть те Ваши наработки, которые Вы сделали, прописывая NPC и задания. Также не забудьте «населить» поселение «массовкой».

10. Техника

В эту главу включено краткое описание транспортных средств, встречаемых в мире Fallout. Следует помнить, что большинство машин было разрушено, переделано, простаивало без ухода в течение сотни с лишним лет после Войны. Все это долгое время ни новых машин, ни запасных частей к ним не выпускалось, поэтому наиболее хрупкие и подверженные износу части, например, шины, особенно трудно найти.

Вся техника была создана при помощи руководства GURPS Vehicles, изобилующего специализированными терминами, которые в данной главе тоже не будут переводиться, так как это лишь внесет дополнительную путаницу.

Все двигатели внутреннего сгорания на TL 8 являются керамическими и могут использовать разнообразнейшие виды горючего (т.е. являются «мультидвигателями»). Только такие образцы смогут сохранить работоспособность после 150-ти лет отсутствия обслуживания и условий стабильного снабжения неким единым топливом. Они используют любое доступное горючее. Наиболее распространенным горючим является метан (природный газ), получаемый при гниении органических материалов. На втором месте идет спирт, более эффективное горючее. При использовании спирта потребность в горючем уменьшается на 33% по сравнению с метаном. Естественно, более чем просто редкое топливо на основе нефтепродуктов еще более эффективно. При использовании дизельного топлива потребность в горючем уменьшается на 40% по сравнению с метаном, при использовании бензина – на 45% по сравнению с метаном, а при использовании авиационного топлива – на 50% по сравнению с метаном.

Тип топлива:	Метан	Спирт	ДТ	Бензин	Авиационное топливо	Водород
Стоимость галлона:	5	20	100	150	200	бесплатно*
Вес галлона (в фунтах)	4,2	5,8	6	6	6,5	0,58
Модификатор пожара**	0 (13)	-3	-4	-2	0	0

*Вся техника с термоядерным двигателем ДОЛЖНА быть снабжена особым конвертером, извлекающим водород из любой доступной воды.

**Модификатор пожара используется при попадании по баку или возгорании. Если это или меньшее число было выброшено при соответствующей проверке, то бак взорвется (Например, бак с метаном – при 13 и меньше, бак со спиртом при 10 и меньше и т.д.). Модификатор пожара дополнительно модифицируется типом бака (light +1, standard 0, self-sealing -1). Также он модифицируется типом материалов, из которых был создан бак (TL 5-6 +2, TL 7 +1, TL 8 0, TL 9 -1).

10.1 Наземная техника

Это – сборная солянка их примитивной, простенькой, вполне современной и ультра-технологичной техники. Вся общедоступная техника является самодельной или может быть куплена у ближайшего механика. Более совершенные образцы могут быть найдены лишь в глубинах Пустошей, причем зачастую по частям, поэтому их стоимость впечатляет.

Повозка для собачьей упряжки (TL 1-6) Cost $300
Это простая повозка для собачьей упряжки, которую можно использовать в условиях пустынь. Конкретно эта версия тянется восемью собаками, хотя известны случая применения от четырех до двадцати животных.

Structure: 70 cf standard extra-light body, max. load 1050 (body HT 38), 2 runners (DR 2, HT 6 each). **Subassemblies:** Body and four unpowered wheels. **Propulsion**: Rope harness for 8 dogs (ST 9, MV 10, 8 hexes combined), combined ST 43, average dog speed 18 mph. **Accessories**: None

Accommodations: Open standing room for driver, a single passenger may sit in the kart (in the cargo space). **Crew**: One driver (Teamster(Dogs) skill).

. **Cargo**: 64 cf. **Armor**: None. **Statistics**: design mass 228 lbs., max. payload 822 lbs., max. cargo 822 lbs., current payload 500 lbs. (driver and 300 lbs. of equipment and food), loaded mass 728 lbs. (0.364 tons), Size Modifier +2

Ground Performance: Top speed 13.5 mph, acceleration 3.5 mph/s, deceleration 5 mph/s, MR .25, SR 2.

Повозка с упряжью для брахминов (TL 2) Cost $750
Это наиболее распространенный тип транспортной техники мира Fallout. Часто их делают из задних частей кузовов довоенных автомобилей.

Structure: 120 cf cheap medium body, max. load 4,800 lbs. (body HT 225). Four unpowered wheels (DR 2, HT 19 per wheel). **Power**: None.

Propulsion: Yoke-and-Pole harness for 2 Brahmin (ST 80, MV 8, 6 hexes combined, HT 17), combined ST 120 (-25% for yoke and pole), average speed 16 mph.

Accommodations: Cheap open seats (bench) for 2, 3 can fit cramped. **Crew**: One driver (Teamster(Oxen) Skill). **Cargo**: 90 cf.

Armor: 30 points cheap flammable armor (thick wooden sides of vehicle). F3/6F, B3/6F, R3/6F, L3/6F, T0/0, U3/6F. **Statistics**: design mass 2,810 lbs., max. payload 1,490 lbs., max. cargo 1,490 lbs., current payload 250 lbs., loaded mass 1640 lbs. (0.82 tons), Size Modifier +2

Ground Performance: Top speed 16 mph, acc 4 mph/s, decel 10mph/s, fully loaded max. speed 12 mph, acc 3 mph/s, decel 10 mph/s, MR .25, SR 3.

Мотоцикл Road Hog (TL 6-8) Cost $2000

Этот тяжелый мотоцикл похож по устройству на своих собратьев эпохи Второй Мировой.

Structure: 15 cf extra-heavy standard body, maximum load 1,350 lbs. (body HT 120). Powered wheeled motive system, two wheels (DR 2, HT 15/30 per wheel), off-road suspension. **Propulsion**: TL 6 wheeled drivetrain with 20 KW motive power. **Power:** 20 KW ceramic engine (HP 8, uses 2 gph multifuel). **Fuel:** 6 gallon methane light TL 7 tank (HP 5, fire 15). Lasts for 3 h. **Armor**: 24 points standard TL 6 armor. F3/4, B3/4, L3/4, R3/4, U3/4, T3/4.

Accommodations: One external seat. **Crew Requirements**: Driver. **Accessories**: Headlight, sidecar attachment point. **Cargo**: 6.25 cf.

Statistics: wt 609.75 lbs., current payload 240 lbs., loaded wt 850 lbs. (.425 tons), Size Modifier +0

Ground Performance: top speed 84 mph, acceleration 5.25 mph/s, deceleration 10 mph/s, MR .75, SR 1. Off-Road speed 1/3

Коляска для Road Hog (TL 6) Cost $500

Это – коляска для описанного выше мотоцикла.

Structure: 11 cf heavy standard body, maximum load 660 lbs. (body HT 60). Unpowered wheeled motive system, one wheel (DR 2, HT 15/30 per wheel), off-road suspension. **Propulsion**: None. **Power**: None. **Accommodations**: One cramped open seat. **Crew Requirements**: None. **Cargo**: 1 cf.

Accessories: External spare tire (DR 2, HT 15/30, see[V.1.2]). **Armor**: 20 points standard TL 6 armor. F3/4, B3/4, L3/4, R3/4, U3/4, T0/0.

Statistics [Bike and sidecar statistics in brackets]: design mass 265 lbs. [875 lbs.], max. payload 394 lbs., max. cargo load 60 lbs. (234 lbs. without passenger), current payload 210 lbs., loaded mass 475 lbs. [1325 lbs. (.6625 tons)], Size Modifier +0 [+1]

Ground Performance (for combination): top speed 72 mph, acceleration 4.5 mph/s, deceleration 10 mph/s, MR .5, SR 2. Off-Road speed 1/3

Мотоцикл Rio Largo Desperado Motorcycle v1.1 (TL7-8) Cost $4000

Desperado – подходящий мотоцикл для тех, кто любит ездить быстро.

Subassemblies: Body and two heavy wheels. **Propulsion:** 20 KW drivetrain (HP 6). **Controls:** Mechanical. **Crew Stations:** "Driver" drives from cycle seat. **Occupancy:** Short. **Passengers:** One. **Accomodations:** Cycle passenger seat (rear).

Power: 20 KW ceramic engine (HP 8, uses 2 gph multifuel). **Fuel:** 6 gallon methane light TL 7 tank (HP 5, fire 15). Lasts for 3 h.

Space: 1.95 cf waste space. **Volume:** Body 5 cf, wheels 1 cf. **Area:** Body 18 sf, wheels 6 sf, total area 24 sf. **Structural Option:** Improved brakes.

Structure: Heavy, cheap frame. **Hit Points:** Body 54, wheels 18 each. **Armor:** PD 3, DR 15 cheap open metal armor, covered by PD 2, DR 4 standard composite over body front and sides. **Surface Feature:** Two hardpoints rated for 40 pounds each.

Statistics: Empty weight 400 lbs., fuel load 29 lbs., payload 200 lbs., loaded weight 629 lbs., volume 6 cf, size modifier +0, HT 12.

Ground Performance: Top speed 130 mph, gAccel 6 mph/s, gDecel 15 mph/s, gMR 1.5, gSR 2, high GP, off-road speed 1/6.

Road King (**TL7-8)** Cost $3000
Базовый вариант маленькой самодельной машины.

Subassemblies: Vehicle +3, Body +3, Wheels +1. **P&P:** 20-kW ceramic multifuel engine (2 gph, HP 12), 12 gal methanelightTL 7 tank (HP 9 fire 15), 500-kWs lead acid battery, 20-kW wheeled drivetrain **Operating Duration**: 6 hours. **Maint**: 227 Hrs (0.423 man-hrs./day)
Crew: Driver, up to three passengers **Occupancy:** roomy crew station, roomy front passenger seat, two normal rear passenger seats, 20-cf cargo hold.
Armor PD 2 DR 3 cheap metal **Structure:** light frame very cheap materials **Size:** [LxWxH] 18.7 x 4.68 x 2.34 **Payload:** 1,277 lbs. **Lwt:** 3,595 lbs.
Volume: 187 cf [Body], 18.7 cf [Wheels]. 205 cf **HT**: 11 **HP**: 150 [Body], 19 each [4x Wheels]. **Features**: mechanical controls, cheap.
Ground Performance: Motive Power 20-kW, Top Speed 55 mph, gAcc 3 mph/s, gDec 10 mph/s, gMR 0.75, gSR 4, Off Road Speed 10 mph.

Седан (TL 6-8) Cost $6000
Базовый вариант средней машины.

Structure: 300 cf light cheap body, maximum load 7,500 lbs. (body HT300). Powered wheeled motive system, four wheels (DR 2, HT 19/38 per wheel).
Propulsion: TL 6 wheeled drivetrain with 60 KW motive power. **Power:** 60 kW ceramic multifuel engine (HP 21, uses 5 gph methane). **Fuel:** 10-gallon methane standard TL 7 tank (HP 8, fire on 14) last for 2 h **Armor**: 30 points standard armor. F3/5, B3/5, R3/5, L3/5, T3/5, U3/5.
Accommodations: Two roomy seats, three normal seats. **Crew**: Driver. **Accessories**: Headlights, spare tire (DR 2, HT 19/38). **Cargo**: 80 cf.
Statistics: design mass 5,527 lbs., max. payload 1,974 lbs., current payload 1000 lbs., loaded mass 6527 lbs. (3.26 tons), Size Modifier +3
Ground Performance: top speed 60 mph, acceleration3.75 mph/s, deceleration 10 mph/s, MR .5, SR 3. Gets 33 miles per gallon, off-road speed 1/6

Гоночный багги (**TL7-8)** Cost $5000
Базовый вариант небольшой машины, благодаря улучшенной подвеске и большим колесам прекрасно подходящей для езды по бездорожью.

Subassemblies: Body and four off-road wheels. **Propulsion:** 40 kW all-wheel drivetrain (HP 11). **Controls:** Mechanical.
Crew Stations: "Driver" normal crew stations. **Occupancy:** Short. **Passengers**: None
Volume: Body 75 cf, wheels 15 cf.
Power: 40 kW ceramic multifuel engine (HP 15, uses 3 gph methane). **Fuel:** 3 gallon methane light TL 7 tank (HP 3, fire on 15) last for 1 h
Structure: Light frame. **Hit Points:** Body 82, wheels 12 each. **Structural Option:** Improved suspension. **Armor:** PD 3, DR 12 open-frame metal armor.
Statistics: Empty weight 980 lbs, crew 200 lbs., loaded weight 1180 lbs, volume 90 cf, size modifier +3, HT 11.
Ground Performance: Top speed 120 mph, gAccel 8 mph/s, gDecel 10 mph/s, gMR 1, gSR 5, off-road speed 60 mph

Багги Roadhog (TL7-8) Cost $8000
Несколько более совершенный вариант небольшой машины, благодаря улучшенной подвеске и большим колесам прекрасно подходящей для езды по бездорожью.

Subassemblies: Body and four off-road wheels. **Propulsion:** 60 kW all-wheel drivetrain (HP 13). **Controls:** Mechanical.

Crew Stations: "Driver" drives and "Gunner" shoots from normal crew stations.
Occupancy: Short. **Passengers**: None
Power: 60 kW ceramic multifuel engine (HP 21, uses 5 gph methane). **Fuel:** 10-gallon methane standard TL 7 tank (HP 8, fire on 14) last for 2 h
Volume: Body 100 cf, wheels 20 cf. **Space:** 9.7 cf engine access, 10 cf waste space.
Area: Body 150 sf, wheels 50 sf, area 200 sf.
Structure: Light frame. **Hit Points:** Body 112, wheels 19 each. **Structural Option:** Improved suspension. **Armor:** PD 4, DR 22 open-frame metal armor.
Statistics: Empty weight 1.1 tons, fuel and ammo 180 lbs., crew 400 lbs., loaded weight 1.4 tons, volume 120 cf, size modifier +3, HT 12.
Ground Performance: Top speed 120 mph, gAccel 5 mph/s, gDecel 10 mph/s, gMR 1, gSR 5, moderate GP, off-road speed 1/3.

Средний грузовик (TL 6-8) Cost $10000
Базовый вариант довоенного среднего грузовика.
Structure: 800 cf of medium standard body, maximum load 32,000 lbs. (body HT 900). Powered wheeled motive system, ten wheels (DR 2, HT 23/45 per wheel, two single wheels up front, two pairs double wheels in back). Off-road suspension. **Propulsion**: 80 KW TL 6 wheeled drivetrain
Power: 80 KW ceramic multifuel engine (HP 18, 4 gph). 7,500 KWs battery (HP 2)
Fuel: 24 gallon methane std TL 8 tank (HP 15, fire on 13) for 6 h.
Accommodations: Two normal seats. **Crew Requirements**: Driver. **Cargo**: None (depends on superstructure mounted). **Accessories**: Headlights, spare tire (DR 2, HT 23/45). **Armor**: 30 points standard armor. F3/5, B3/5, L3/5, R3/5, T3/5, B3/5.
Statistics: design mass 16,915 lbs., max. payload 15,084 lbs., loaded mass <21,600/>=21,600 lbs. (<10.8/>=10.8 tons), Size Modifier +4
Ground Performance: top speed 48/42 {light load/heavy load} mph, acc 3 mph/s, deceleration 10 mph/s, MR25, SR 5. Off road speed 1/5.

Легкий грузовик на паровом ходу (TL5) Cost $4000
Сжигает 100 кг дерева (или другой сухой растительности) в час.
Subassemblies: Heavy wheels (six wheels). **Propulsion:** 40 kW wheeled drivetrain (HP 18). **Controls:** Mechanical.
Crew Stations: "Driver" in exposed crew station (HP 40). "Stoker" in exposed cramped crew station (HP 30). **Occupancy:** Short.
Power Plant: 40 kW triple-expansion steam engine (uses 2 cf C or 8 cf Wd per hour, HP 100) powers drivetrain. **Energy Bank:** 1,500 kWs lead-acid battery (HP 2) powers lights.
Fuel: 40 cf bunker (HP 100). 40 cf wood last for five hours. **Maintenance interval** 260 hours.
Volumes: Bo 300 cf. Wh 60 cf. **Access, Empty and Cargo Space:** 49.8 cf access space. 250 cf open cargo space. 2.175 cf empty space.
Areas: Bo 300 sf. Wh 100 sf. Total area 400 sf. **Structure:** Light frame. **Hit Points:** Bo 225. Wh 25 each. **Armor:** PD 2, DR 4 standard metal armor.
Statistics: Empty wt 6,400 lbs. Fuel 1,200 lbs. Crew 400 lbs. Cargo 5,000 lbs. Loaded wt 13,000 lbs. (6.5 tons). Volume 360 cf, size modifier +4.. HT 8.
Ground Performance: Speed 30 mph. gAccel 2 mph/s. gDecel 10 mph/s. gMR 0.75. gSR 4. Very high GP, off-road speed 1/8..

Тяжелый грузовик на паровом ходу (TL5) Cost $6000
Сжигает 340 кг дерева (или другой сухой растительности) в час.
Subassemblies: Standard wheels (eight wheels). **Propulsion:** 125 kW wheeled drivetrain (HP 30). **Controls:** Mechanical.

Crew Stations: "Driver" and "Stoker" in exposed, normal crew stations (HP 30 each).
Occupancy: Short.
Power Plant: 125 kW triple-expansion steam engine (uses 6.25 cf C or 25 cf Wd per hour, HP 175) powers drivetrain. **Energy Bank:** 2,000 kWs lead- acid battery (HP 3) powers lights. **Fuel:** 125 cf bunker (HP 175). 125 cf wood last for five hours.
Maintenance interval 140 hours.
Volumes: Bo 1,000 cf. Wh 200 cf. **Access, Empty and Cargo Space:** 141.6 cf access space. 1,000 cf open cargo space. 36.5 cf empty space.
Areas: Bo 600 sf. Wh 250 sf. Total area 850 sf. **Structure:** Heavy frame. **Hit Points:** Bo 1,800. Wh 188 each. **Armor:** PD 2, DR 4 standard metal armor.
Surface Features: Convertible ragtop. Hitch. Pin. **Vision and Details:** Fair view, two side doors, headlights and few running lights, no locks.
Statistics: Empty wt 26,000 lbs. Fuel 3,750 lbs. Crew 400 lbs. Cargo 20,000 lbs. Loaded wt 50,150 lbs. (25 tons). Volume 1,200 cf, size mod +5.. HT 12.
Ground Performance: Speed 25 mph. gAccel 2 mph/s. gDecel 10 mph/s. gMR 0.25. gSR 5. Very high GP, off-road speed 1/8..

Контейнер для груза (TL8) Cost $1,000
Контейнер 10' на 8' на 8' с одной дверью.
Misc Component: Cargo 'ramp'. **Space:** 570 cf cargo space **Volume:** 570 cf. **Structure:** Light frame. **Hit Points:** 600. **Armor:** PD 3, DR 5 cheap metal
Statistics: Empty weight 1 tons, typical cargo 9 tons, loaded weight 10 tons, size modifier +5, HT 8. **Surface Feature:** Waterproof.

Цистерна (TL8) Cost $2,000
Цистерна 10' на 8' на 8'.
Fuel: 6,000 gallon tank (HP 600, fire on -2). **Space:** 570 cf cargo space **Volume:** 570 cf. **Structure:** Light frame. **Hit Points:** 600. **Armor:** PD 3, DR 5 cheap, open-frame metal armor.
Statistics: Empty weight 1 tons, typical cargo 9 tons, loaded weight 10 tons, size modifier +5, HT 8.

Гусеничный бульдозер (TL6-8) Cost $7000
Простой бульдозер, которым может управлять даже очень слабо подготовленный персонал.
Subassemblies: Tracks (Tr, two tracks). **Propulsion:** 90 kW tracked drivetrain (HP 40).
Controls: Mechanical.
Crew Station: "Driver" controls vehicle from a roomy crew station (HP 75).
Occupancy: Short. **Maintenance interval** 106 hours.
Power: 90 kW ceramic multifuel engine (7 gph, HP 50). 3,600 kWs battery (HP 4). **Fuel:** 140 gal methane light TL 6 tank (fire 16, HP 40) lasts for 20 h.
Access and Empty Space: 35.6 cf access space (Bo). 185.85 cf empty space (Bo).
Volumes: Bo 312.5 cf, Tr 187.5 cf. **Areas:** Bo 300 sf. Tr 200 sf.
Structure: Heavy, very cheap frame. **Hit Points:** Bo 900. Tr 300 each. **Armor:** Bo PD 3, DR 5 cheap metal armor covered by PD 4, DR 50 open-frame cheap metal armor. Tr PD 3, DR 15 cheap metal armor. **Surface Features:** Bulldozer blade. Hitch.
Statistics: Cheaply made. Empty wt 20,000 lbs. Fuel 600 lbs. Driver 200 lbs. Loaded wt 20,800 lbs. (10.4 tons). Volume 500 cf, size modifier +4.. HT 11.
Ground Performance: Speed 30 mph. gAccel 2 mph/s. gDecel 20 mph/s. gMR 0.25. gSR 6. Very low GP, off-road speed 4/5..

Колесный кран (TL6-8) Cost $10000

Простой кран, которым может управлять даже очень слабо подготовленный персонал.

Subassemblies: Retractable skids (Skd, four skids). Off-road wheels (Wh, six wheels). Turret (Tu, full rotation, on BoT). **Propulsion:** 90 kW all-wheel drivetrain (HP 25). **Miscellaneous Equipment:** Crane (TuF, 12 tons, 72', HP 400, 12 kW). **Controls:** Mechanical. **Maintenance interval** 88 hours.

Crew Station: "Driver" operates maneuver controls from a roomy crew station (HP 75) or crane from a roomy crew station (Tu, HP 75).

Power: 90 kW ceramic multifuel engine (7 gph, HP 50). 3,600 kWs battery (HP 4). **Fuel:** 140 gal methane light TL 6 tank (fire 16, HP 40) lasts for 20 h.

Access and Empty Space: 38 cf access space (Bo). 135.7763 cf empty space (Bo).

Volumes: Bo 500 cf. Skd 25 cf. Wh 100 cf. Tu 400 cf.

Areas: Bo 400 sf. Skd 60 sf. Wh 150 sf. Tu 400 sf. Total area 1,010 sf. **Surface Features:** Hitch. Pin.

Structure: Heavy frame. **Hit Points:** Bo 1,200. Skd 45 each. Wh 150 each. Tu 1,200.

Armor: PD 3, DR 12 standard metal armor.

Statistics: Empty wt 40,000 lbs. Fuel 480 lbs. Usual payload 200 lbs. Loaded weight 40,680 lbs. (20.34 tons). Volume 1,000 cf, size modifier +4. HT 11.

Ground Performance: Speed 40 mph. gAccel 2 mph/s. gDecel 10 mph/s. gMR 0.5. gSR 4. Very high GP, off-road speed 1/6..

Пикап Chevrolet Montana (TL8) Cost $7000

Этот вид техники можно назвать большой машиной или маленьким грузовиком

Subassemblies and Body features: Body and off-road wheels. **Propulsion:** 80 KW all-wheel drivetrain (Bo, HP 13). **Controls:** Mechanical.

Crew Station: "Driver" roomy crew station (HP 75). **Occupancy:** Short. **Passengers:** One roomy passenger seat and exposed, cramped room for eight.

Power: 80 KW ceramic multifuel engine (HP 18, 4 gph). 7,500 KWs battery (HP 2)

Fuel: 24 gallon methane std TL 8 tank (HP 15, fire on 13) for 6 h.

Volume: Body 200, wheels 40. **Space:** 8.1 cf engine access, 18.87 cf access space (and 80 cf cargo space if there are no passengers).

Area: Body 250, wheels 75, total area 325. **Structure:** Very cheap medium frame. **Hit Points:** Body 375, wheels 56 each. **Armor:** PD 2 DR 5 cheap metal

Statistics: Empty weight 3,570 lbs., usual payload 630 lbs., loaded weight 2.1 tons, volume 240 cf, size modifier +3, HT 12.

Ground Performance: Speed 99, gAccel 5 mph/s, gDecel 10 mph/s, gMR 0.75, gSR 4, moderate GP, off-road speed 33 mph.

Volvo S12 4WD (TL8) Cost $12000

Это довоенная гражданская машина, имеющая возможность перемещения по бездорожью. Она значительно мощнее обычного пикапа.

Subassemblies: Standard wheels (4 wheels). **Propulsion:** TL8 95 kW wheeled all-wheel-drive drivetrain (Bo, DR5, HP14, 95 kW). **Controls:** Mechanical.

Crew Stations: "Driver" roomy crew station (Bo). **Occupancy:** Short. **Passengers:** Four. **Accommodations:** One roomy seat, four normal seats.

Power: TL8 90 kW ceramic engine (Bo, DR5, HP21, multifuel: uses 5 gph). 3,000 kWs battery (Bo, DR5, HP1). **Fuel:** 25 gallon methane std TL 8 tank (Bo, DR3, HP15, fire 13), lasts for 5 h **Access, Cargo and Empty Space**: 9.57 cf access space (Bo). 60 cf cargo space (Bo). 3.66 cf empty space (Bo).

Structure: Light frame, cheap materials. **Volumes**: Bo (259 cf). Wh (25.9 cf). Surface Area: Bo (250 sf). Wh (60 sf). Total area 310 sf. Structural 310 sf.

Hit Points: Bo 188, Wh 45 each. **Armor:** PD3, DR5 cheap metal overall. **Structural Options**: Improved brakes. **Surface Features**: Hitch.

Statistics: Empty weight 2,433.7 lbs. Usual payload 2,200 lbs. Loaded weight 4,993.7 lbs. (2.5 tons). Volume 284.9 cf. Size modifier +3. HT 12.
Ground Performance: Speed 100 mph. gAccel 5 mph/s. gDecel 15 mph/s. gMR 1. gSR 4. High GP. 1/4 off-road speed (25 mph).

Rio Largo Limay 4WD (TL8) Cost $15000
Как и многие другие джипы, Limay выпускался скорее как игрушка для взрослых, чем реальная машина для джунглей. Однако внедорожные качества не плохи. Благодаря приводу 4-на-4, хорошим колесам и высокой посадке, Limay может преодолеть большинство препятствий. Он даже может плавать, хотя и не очень эффективно.
Subassemblies: Body, four off-road wheels, limited-traverse open mount (on the hood), flotation hull (6.25 tons). **Controls:** Mechanical.
Propulsion: 80 KW all-wheel drivetrain (HP 13). **Structural Options:** Improved brakes.
Crew: Up to two. **Occupancy:** Short. **Passengers:** Up to two. **Accomodations:** two roomy plus two normal passenger seats.
Power: 82 KW turbo ceramic multifuel engine (HP 14, 5 gph). 7.5 MWs battery (HP 2).
Fuel: 30-gallon methane std TL 8 tank(HP 17, fire 13). lasts 6 h
Space: 6.48 cf engine access, 30 cf cargo, 5.09 cf waste space. **Volume:** Body 200 cf, wheels 40 cf, OM 0.11 cf. **Area:** Body 250 sf, wheels 75 sf, OM 1.5 sf, total area 326.5 sf, structural area 325 sf. **Structure:** Medium frame. **Hit Points:** Body 375, wheels 56 each, OM 3. **Armor:** PD 3, DR 15 standard metal armor on underside, PD 3, DR 6 on all other locations. **Surface features:** Waterproof, convertible hardtop, puncture-resistant tires, tow hitch.
Statistics: Empty weight 3,020 lbs., usual load 980 lbs., loaded weight 2 tons, volume 240.11 cf, size modifier +3, HT 12.
Ground Performance: Top speed 100 mph, gAccel 5 mph/s, gDecel 15 mph/s, gMR 1, gSR 4, low GP, off-road speed 1/2.
Water Performance: Drag 252, top speed 5 mph, wAccel 0.8 mph/s, wMR 0.5, wSR 5, wDecel 10 mph/s, draft 1 foot.

Передвижной дом Rio Largo Bermejo (TL8) Cost $10000
Bermejo был создан как машина для кемпингов. Поэтому он выглядит как микроавтобус с множеством окон. Передние сидения откидываются. За первым рядом следуют две пары сидений, расположенных лицом друг к другу и превращающихся в кровати. Над местом водителя расположена еще одна «полка». Позади сидений есть ящики для хранения вещей, крошечный биотуалет (без обеспечения уединения) и небольшая кухня (с микроволновкой, холодильником и раковиной).
Subassemblies: Body and four wheels. **Propulsion:** 80 KW drivetrain (HP 10).
Controls: Mechanical. **Structural Options:** Improved brakes.
Crew Stations: "Driver", "Navigator". **Occupancy:** Short. **Accomodations:** Crewstations, four roomy seats convertable into two bunks and one fixed bunk.
Power: 82 KW ceramic multifuel engine (HP 19, 4 gph). 10.5 MWs battery (HP 2).
Fuel: 32-gallon methane std TL 8 tank (HP 17, fire 13). lasts for 8 h
Space: 7.22 cf engine access, 20 cf cargo, 53.86 cf empty space. **Volume:** Body 500 cf, wheels 50 cf. **Area:** Body 400 sf, wheels 100 sf, area 500 sf.
Structure: Light, cheap frame. **Hit Points:** Body 300, wheels 37 each. **Armor:** PD 3, DR 7 cheap composite armor. **Surface feature:** Tow hitch.
Statistics: Empty weight 4,156 lbs., fuel/water 344 lbs., people/cargo 1,500 lbs., loaded weight 3 tons, volume 550 cf, size modifier +4, HT 12.
Ground Performance: Top speed 85 mph, gAccel 4 mph/s, gDecel 15 mph/s, gMR 0.75, gSR 4, high GP, off-road speed 1/6.

Седан Toyota (TL8) Cost $16000
Хорошая, а главное – быстрая довоенная машина.

Subassemblies and Body Features: Body with fair streamlining, four wheels.
Propulsion: 159 KW drivetrain (HP 15). **Controls:** Mechanical.
Crew Stations: "Driver" controls car from roomy crew station. **Occupancy:** Short.
Passengers: Up to three. **Accomodations:** Three roomy passenger seats
Power: 160 KW turbo ceramic multifuel engine (HP 22, 10 gph). 20 MWs battery (HP 3). **Fuel:** 50 gallon methane std TL 8 tank (HP 24, fire 13); lasts 5 h
Space: 10.18 cf engine access, 32 cf cargo space, 23.12 cf leg room. **Volume:** Body 275 cf, wheels 27.5 cf. **Area:** Body 300 sf, wheels 60 sf
Structure: Cheap frame. **Structural Option:** Improved suspension and brakes, smartwheels. **Hit Points:** Body 450, wheels 45 each.
Armor: PD 3, DR 5 standard metal. **Details:** Four side doors and a hatch for the trunk.
Statistics: Empty weight 3,800 lbs., fuel load 300 lbs., usual load 900 lbs., loaded weight 2.5 tons, volume 302.5 cf, size modifier +4, HT 12.
Ground Performance: Top speed 150 mph, gAccel 7 mph/s, gDecel 15 mph/s, gMR 1.5, gSR 5, high GP, off-road speed 1/6.

Hummer Model 2030 (TL8) Cost $20000
HMMWV – это сокращение от High Mobility Multipurpose Wheeled Vehicle (высокомобильная колесная машина для различных нужд). Этот внедорожник был создан специально для армии США. Есть много особенностей, которые делают его идеально подходящим под возложенную на него роль. Они включают большую колесную базу, 16" клиренс и продвинутое управление. Его большой размер делает его идеальным для перевозки солдат или грузов. Эта машина может заезжать на холмы с уклоном до 60 градусов, перемещаться при боковом крене до 40 градусов и ехать по полузатопленной местности при глубине до 30 дюймов. HMMWV был лучшим внедорожником общего назначения. Модель Hummer 2030 отличалась хорошей компоновкой. Он выглядит как широкий и длинный пикап. Кабина имела съемную жесткую крышу. Стандартная комплектация включает ручное управление каждым колесом и улучшенные тормоза. Модель 2030 имеет четыре двери, по две с каждой стороны.

Subassemblies: Off-road wheels (4 wheels). **Propulsion:** TL8 120 kW wheeled all-wheel-drive drivetrain, ruggedized (Bo, DR5, HP32, 120 kW).
Controls: Mechanical. **Miscellaneous Equipment:** TL8 3,000 lbs./ST150 winch (Bo, DR5, HP24, 0.75 kW).
Crew Stations: "Driver" roomy crew station (Bo). **Occupancy:** Short. **Passengers:** Five.
Accommodations: One roomy seat, 4 cramped seats.
Power: TL8 123 kW turbocharged ceramic multifuel engine, ruggedized (Bo, DR5, HP36,: uses 8 gph fuel). Powers all systems with 0.75 kW excess power. TL8 4,000 kWs advanced battery (Bo, DR5, HP2). **Fuel:** Self-sealing TL 8 80 gallon methane fuel tank (Bo, DR3, HP27, fire 12), lasts 10 h
Access, Cargo and Empty Space: 13.98 cf access space (Bo). 110 cf open cargo space (Bo). 18.86 cf empty space (Bo).
Volumes: Bo (280 cf). Wh (56 cf). **Surface Area:** Bo (300 sf). Wh (100 sf). Total area 400 sf. Structural area 400 sf.
Structure: Medium frame, expensive materials. **Hit Points**: Bo 450, Wh 75 each.
Armor: PD3, DR8 std. metal. **Structural Options**: All-wheel steering. Improved brakes.
Surface Features: Convertible hardtop. Hitch. Puncture-resistant snow tyres (DR4, +2 driving to cancel penalties in snow).
Statistics: Empty weight 3,833 lbs. **Usual payload** 3,400 lbs. **Loaded weight** 7,593 lbs. (3.8 tons). **Volume** 336 cf. **Size modifier** +4.. **HT** 12.

Ground Performance: Speed 90 mph. gAccel 5 mph/s. gDecel 15 mph/s. gMR 0.75. gSR 4. Moderate GP. 1/3 off-road speed (30 mph).

Грузовик MACK 45 Interstate (TL8) Cost $25000
В 2030-ых этот 18-колесник занимал лидирующее положение в сетях коммерческой доставки грузов.

Subassemblies: Body, ten heavy wheels and open mount. **Propulsion:** 558 kW wheeled drivetrain (Bo, HP 30). **Controls:** Mechanical.
Crew Stations: "Driver" roomy crewstation **Occupancy:** Short. **Passengers:** Up to two. **Accomodations:** Roomy and normal passenger seat and one bunk.
Power: 560 kW ceramic multifuel engine (Bo, HP 75, 35 gph). 21.5 MWs battery (Bo, HP 4). **Fuel:** 210 gal methane std TL 8 tank (HP 60, fire 8). lasts 6 h **Surface Features:** Waterproofed body and wheels, tow hitch and tow pin.
Space: 45.46 cf engine access, 20 cf cargo stowage, 140.24 cf empty space. **Volume:** Body 500 cf, wheels 100 cf, open mount 2 cf.
Area: Body 400 sf, wheels 150 sf, open mount 10 sf, structural area 550 sf, total area 560 sf. **Structural Option:** Improved brakes.
Structure: Extra-heavy, very cheap frame. **Hit Points:** Body 2,400, wheels 180 each, open mount 20. **Armor:** PD 3, DR 8 std metal over body and wheels.
Statistics: Empty weight 7 tons, fuel and crew 1 ton, loaded weight 8 tons, volume 602 cf, size modifier +4, HT 12.
Ground Performance (no trailer): Top speed 135 mph, gAccel 7 mph/s, gDecel 15 mph/s, gMR 0.5, gSR 5, high GP, off-road speed 1/6.

Фургон MACK Mark VI (TL8) Cost $20000
Mark VI – это полностью закрытый фургон для описанного выше грузовика "Interstate". Он имеет размеры 40' на 8' на 8' и большую дверь сзади, и прекрасно защищен от дождя.

Subassemblies: Body and eight wheels. **Miscellaneous Equipment:** rear cargo 'ramp'
Surface Features: Waterproofed body and tow pin.
Space: 2,558 cf cargo space. **Volume:** Body 2,560 cf, wheels 256 cf. **Area:** Body 1,200 sf, wheels 250 sf, total area 1,450 sf.
Structure: Medium, cheap frame. **Hit Points:** Body 1,800, wheels 94 each. **Armor:** PD 3, DR 5 standard metal armor.
Statistics: Empty weight 5.9 tons, cargo up to 26.1 tons, loaded weight up to 32 tons, volume 2,816 cf, size modifier +5, HT 11.
Ground Performance (towed by Interstate): Top speed 60 mph, gAccel 3 mph/s, gDecel 15 mph/s, gMR 0.25, gSR 5, very high GP, off-road speed 1/8.

Легкая вспомогательная машина Chryslus 2020 (TL8) Cost $20000
В начале XXI-ого столетия армия США имела целую плеяду легких машин, от последних создаваемых по лицензии джипов, до сравнительно крутых разведывательных машин. Chryslus 2020 призвана была заменить их на всех небоевых ролях. Она оказалась интересной смесью инженерной машины и внедорожника.

Subassemblies: Body, four off-road wheels, full-traverse open mount. Floats (flotation rating 9.375 tons). **Propulsion:** 75 KW all-wheel drivetrain (HP 12).
Controls: Mechanical. **Miscellaneous Component:** Compact fire suppression (HP 6), winch (HP 11, ST 50, 50 yards).
Crew Stations: "Driver" drives and navigates from left front seat, "Commander" uses MG right front seat. **Occupancy:** Short.
Passengers: Six. **Crew:** Two. **Accomodations:** Two normal workstations, six cramped seats. **Environmental System:** NBC kit (HP 9).

Power: 80 KW ceramic multifuel engine (HP 18, uses 5 gph) and 2.5 MWs advanced battery (HP 1). Excess power 2.73 KW.
Fuel: 60 gallon methane tank (self-sealing TL 8, HP 27, fire 12). last for 12 hours.
Surface features: Seal, puncture-resistant tires, tow hitch.
Volume: Body 300 cf, wheels 60 cf, open mount 0.54 cf. **Space:** 7.95 cf engine access space, 81.12 cf empty/cargo space.
Area: Body 300 sf, wheels 100 sf, open mount 4 sf, total area 404 sf, structural area 400 sf.
Structure: Cheap frame. **Structural Options:** Improved suspension and brakes. **Hit Points:** Body 450, wheels 75 each. **Armor:** PD 3, DR 8 exp. comp.
Statistics: Empty weight 2 tons, usual load 1 ton, loaded weight 3 tons, volume 360.54 cf, size modifier +4, HT 12.
Ground Performance: Top speed 90 mph, gAccel 4 mph/s, gDecel 15 mph/s, gMR 1.25, gSR 5, moderate GP, off-road speed 1/3.
Water Performance: Drag 330, top speed 5 mph, wAccel 0.5 mph/s, wMR 0.5, wSR 5, wDecel 10 (10.25) mph/s, draft 1.2 feet.

Легкая вспомогательная машина Chryslus 2020 (TL8) Cost $30000
Тяжелая вспомогательная машина, также известная как 12-тонный грузовик, доставляла армии США все, что угодно – от горючего до туалетной бумаги. NBC-защищенная кабина включает три сидения и две кровати. Это позволяет водителям немного поспать (лучше всего это получается, если дорога без ухабов). Это - высокомобильная машина на восьми больших колесах. Она даже может плавать без дополнительной подготовки, хотя и не очень быстро. Днище и перед машины защищены от мин стальными пластинами. Это не спасет от попадания из гранатомета, но осколки срикошетят.

Subassemblies: Body, eight off-road wheels, full-traverse open mount (O1), limited-traverse open mount (O2). Floats (flotation rating 31.25 tons).
Propulsion: 480 KW all-wheel drivetrain (HP 40). **Controls:** Mechanical.
Environmental System: NBC kit (HP 6).
Crew Stations: "Driver", "Commander", "Loadmaster". **Occupancy:** Short.
Accomodations: Two roomy and one normal workstations.
Power: 480 KW ceramic multifuel engine (HP 60, 30 gph) and 5 MWs battery (HP 1).
Fuel: 150 gallon std TL 8 methane tank (HP 50, fire 12). lasts for 5 h
Volume: Body 1,000 cf, wheels 200 cf, O1 0.54 cf and O2 22 cf. **Structural Options:** Improved suspension and brakes.
Space: 44.1 cf engine access space, 83.87 cf empty space, 600 cf open cargo area (holds 1,200 cf of cargo). **Structure:** Cheap heavy frame.
Area: Body 600 sf, wheels 250 sf, O1 4 sf and O2 50 sf, total area 904 sf, structural area 850 sf. **Surface features:** Seal, puncture-resistant tires, tow hitch.
Hit Points: Body 1,800, wheels 188 each, O1 8 and O2 100. **Armor:** Standard metal armor, F and U have PD 4, DR 67, all others 3/10.
Statistics: Empty weight 11 tons, usual load 13 tons, loaded weight 24 tons, volume 1,222.54 cf, size modifier +5, HT 12.
Ground Performance: Top speed 80 mph, gAccel 4 mph/s, gDecel 15 mph/s, gMR 0.75, gSR 6, high GP, off-road speed 1/4.
Water Performance: Drag 1,320, top speed 5 mph, wAccel 0.4 mph/s, wMR 0.5, wSR 5, wDecel 10 (10.2) mph/s, draft 2.4 feet.

Легкий колесный БТР Dominator (TL8) Cost $25000
Этот вид техники появился прямо перед войной. Она выглядит как колесный БТР, а вооружение в ее башне вызывает уважение, но ее стальная броня не дотягивает до уровня настоящего БТР. Dominator также способен плавать. Движущая сила обеспечивается

«мультидвигателем», а электроэнергия – им же, или большими батареями. Горючее для двигателя (спирт) может быть добыто при помощи встроенного дистиллятора, а электроэнергия – при помощи солнечных батарей. Машина имеет достаточно электронных систем, но они не являются незаменимыми при управлении. В наличии три сидения и три скамьи. Обычно команда включает от трех до шести человек, но на скамьях может поместиться больше.

Subassemblies and Body Features: Body with mediocre hydrodynamics (flotation 25.08t), six off-road wheels, full-traverse turret and open mount.
Propulsion: 120 kW ruggedized all-wheel drivetrain (HP 42), 120 kW light screw propeller (1,440 lbs. aquatic thrust, HP 12).
Instruments and Electronics: searchlight (TuF, 1 mile, HP 6), telescope (TuF, x10, +3/+6, HP 2) **Environmental System:** NBC kit (Bo, HP 7).
Controls: Mechanical. **Miscellaneous Components:** Mini-workshop (Bo, mechanic, HP 175), winch (BoF, ST 100, 100 yards, HP 18), high-security alarm (skill 20), alcohol still (Bo, 10 gallons per day, HP 50). **Structural Options:** Heavy compartmentalization.
Crew Stations: "Driver", "Navigator", "Gunner" roomy stations. **Occupancy:** Short.
Passengers: Up to 3. **Accomodations:** 3 workstations and 3 bunks.
Power: Ruggedized 130 kW ceramic multifuel engine (Bo, HP 80, uses 4 gph) and 172.7 MWs advanced batteries (Bo, HP 22). 6.42 kW excess power.
Fuel: Two 50-gallon self-sealing tanks (Bo, fire -3, HP 24). 100 gallons alcohol (fire on 7) last for 25 h.
Volume: Body 880 cf, wheels 176 cf, turret 30 cf, open mount 0.1872 cf. **Space:** 21.25 cf engine access, 157.406 + 6.48 cf empty space.
Area: Body 600 sf, wheels 200 sf, turret 60 sf, open mount 2 sf **Structure:** Med. frame.
Hit Points: Body 900, wheels 100 each, turret 90, open mount 4.
Armor: PD 4, DR 25 expensive metal armor. **Surface features:** Seal, puncture-resistant tires, tow hitch, 100 sf solar cells (provide 4 kW in full sunlight).
Statistics: Empty wt 8 t, fuel and ammo 1,030 lbs., crew and cargo 2,970 lbs., loaded wt 10 t, volume 1086.1872 cf, size mod +5, HT 12.
Ground Performance: Top speed 55 mph, gAccel 3 mph/s, gDecel 10 mph/s, gMR 0.25, gSR 4, high GP, off-road speed 1/4.
Water Performance: Drag 147, top speed 13 mph (11 knots), wAccel 1 mph/s, wMR 0.25, wSR 3, wDecel 5 mph/s, draft 2 feet.

10.2 Наземная техника с термоядерным двигателем

Из-за того, что водородное топливо больше не продается, каждая машина с термоядерным двигателем должна иметь конвертер топлива, чтобы получать водород из доступной воды.

Конвертер топлива: Cost $2000, Weight 10 lbs, Volume 0,95 cf
Это - устройство для получения водородного горючего, требуемого термоядерными двигателями, из любой доступной воды. Он использует одну малую термоядерную батарею на 2000 галлонов воды, а его электростатические фильтры должны быть очищены после 10 галлонов воды. В комплекте поставляется водный бак на два галлона.
Конвертер топлива: Cost $5000, Weight 5 lbs, Volume 0,15 cf
Это устройство понижает энергопотребление при проведении процесса извлечения водорода.

Городская малолитражка Hyundai (TL8) Cost $8000
Города практически исчезли с лица Земли, а эта машина явно не подходит для использования за их пределом.

Subassemblies and Body Features: Body with fair streamlining, four wheels.
Propulsion: 16 KW drivetrain (HP 5). **Controls:** Mechanical.
Crew Stations: "Driver" normal crew station. **Occupancy:** Short. **Passengers:** Up to three. **Accomodations:** One normal and two cramped passenger seats and a crew station as above. **Structural Option:** Improved brakes. **Details:** Two side doors and a rear door. Rear seats accessible by folding the front seats.
Power: 17 KW fuel cell (HP 10, uses 2.5 gph hydrogen). 4,500 KWs advanced battery (HP 1). **Fuel:** 10 gallon hydrogen tank (HP 8, fire 13). lasts 4 h
Space: 2.92 cf engine access, 10 cf cargo space, 1.156 cf waste space. **Volume:** Body 132 cf, wheels 13.2 cf. **Area:** Body 175 sf, wheels 40 sf, total 215 sf.
Structure: Light, cheap frame. **Hit Points:** Body 131, wheels 15 each. **Armor:** PD 2, DR 3 standard metal.
Statistics: Empty weight 1,194.2 lbs., fuel load 5.8 lbs., usual load 400 lbs., loaded weight 1,600 lbs., volume 145.2 cf, size modifier +3, HT 12.
Ground Performance: Top speed 75 mph, gAccel 4 mph/s, gDecel 15 mph/s, gMR 1, gSR 4, moderate GP, off-road speed 1/4.

Семейная машина Ford Althena (TL8) Cost $12000
Эта экономичная машина была разработана перед войной для продажи молодым семьям.
Subassemblies and Body Features: Body with fair streamlining, four wheels.
Propulsion: 63 KW drivetrain (HP 9). **Controls:** Mechanical
Crew Stations: "Driver" controls car from roomy crew station. **Occupancy:** Short. **Passengers:** Up to four. **Crew:** One "Driver" as above.
Accomodations: One roomy and three cramped passenger seats and a crew station as above. **Details:** Four side doors and a rear door.
Power: 65 KW fuel cell (HP 22, uses 8.45 gph hydrogen). 300 KWs advanced battery (HP 1). **Fuel:** 50 gallon tank (self-sealing, HP 24, fire 12). 50 gallons hydrogen (fire on 10) last for 6 h. **Structural Option:** Improved brakes.
Volume: Body 220 cf, wheels 22 cf. **Space:** 8.66 cf engine access, 25 cf cargo space, 4.12 cf waste space. **Area:** Body 250 sf, wheels 50 sf, total 300 sf.
Structure: Light, very cheap frame. **Hit Points:** Body 188, wheels 19 each. **Armor:** PD 3, DR 5 standard metal.
Statistics: Empty weight 2,536 lbs., fuel load 29 lbs., usual load 800 lbs., loaded weight 1.6825 tons, volume 242 cf, size modifier +3, , HT 12.
Ground Performance: Top speed 105 mph, gAccel 5 mph/s, gDecel 15 mph/s, gMR 1, gSR 4, high GP, off-road speed 1/6.

Бронированный лимузин Cadillac Promotor (TL8) Cost $50000
Этот бронированный лимузин имеет лишь одно назначение – обеспечить удобство и безопасность передвижения для четырех пассажиров. Внешний алюминиевый корпус усилен дюральстальными пластинами и способен противостоять всему легкому огнестрельному оружию. В машину встроена система жизнеобеспечения на шесть часов.
Structure: 400 cf standard medium body (HT 600), max. load 8 tons, sealed body, four powered, puncture-resistant smartwheels (DR 4, HT 38/75) with improved brakes and suspension. **Propulsion:** 200 KW wheeled drivetrain. **Cargo:** 20 cf (and 74.71 cf access space).
Power: 200 KW fuel cell (DR 5, HT 30, 30 gph). 50 KWh (rE) rech. power cell (DR 5, HT 4). **Fuel:** 300 gal. hydrogen (DR 5, HT 20, fire 13) for 10 h
Crew Requirements: One driver **Accomodations:** Two normal seats in front and four roomy seats in the rear, many armored windows (DR 64).
Armor: standard armor, F6/110 B6/100 R6/100 L6/100 T6/80 U6/110 and DR100 retractable wheelguards.

Statistics: design mass 5 tons, max. payload 3 tons, max. cargo 0.4 tons, current load 1 ton, loaded mass 6 tons, size modifier +4
Ground Performance: Speed factor 32, top speed 96 mph, acceleration 4.5 mph/s, deceleration 15 mph/s, MR 1.25 (1 with wheelguards), SR 6.

Разведывательная машина Chryslus 2072 (TL8) Cost $35000
Эта машина была разработана для замены устаревшей модели 2020 в качества основной вспомогательной машины. Большая часть техники зависела от бензина, и поля боя были усеяны брошенными легкими машинами, баки которых опустели. Тогда был создан вариант с топливным конвертером, из-за идеи о том, что подобная машина никогда не останется без горючего. Также было улучшено бронирование – путем добавления еще одного слоя композитной брони.

Subassemblies: Body, four off-road wheels, full-traverse open mount. Floats (flotation rating 9.375 tons). **Propulsion:** 75 KW all-wheel drivetrain (HP 12).
Controls: Mechanical. **Miscellaneous Component:** Compact fire suppression (HP 6), winch (HP 11, ST 50, 50 yards).
Crew Stations: "Driver" drives and navigates from left front seat, "Commander" uses MG right front seat. **Occupancy:** Short.
Passengers: Six. **Crew:** Two. **Accomodations:** Two normal workstations, six cramped seats. **Environmental System:** NBC kit (HP 9).
Power: 80 KW fuel cell (HP 20, uses 10 gph hydrogen) and 2.5 MWs advanced battery (HP 1). **Fuel cell converter**: 2 units powered by vehicle battery
Fuel: 300 gal. hydrogen (DR 5, HT 20, fire 13) for 30 h **Surface features:** Seal, puncture-resistant tires, tow hitch.
Volume: Body 300 cf, wheels 60 cf, open mount 0.54 cf. **Space:** 7.95 cf engine access space, 81.12 cf empty/cargo space.
Area: Body 300 sf, wheels 100 sf, open mount 4 sf, total area 404 sf, structural area 400 sf.
Structure: Cheap frame. **Structural Options:** Improved suspension and brakes. **Hit Points:** Body 450, wheels 75 each. **Armor:** PD 4, DR 18 exp. comp.
Statistics: Empty weight 2 tons, usual load 1 ton, loaded weight 3 tons, volume 360.54 cf, size modifier +4, HT 12.
Ground Performance: Top speed 90 mph, gAccel 4 mph/s, gDecel 15 mph/s, gMR 1.25, gSR 5, moderate GP, off-road speed 1/3.
Water Performance: Drag 330, top speed 5 mph, wAccel 0.5 mph/s, wMR 0.5, wSR 5, wDecel 10 (10.25) mph/s, draft 1.2 feet.

10.3 Водная техника

Каноэ из коры или кож (TL 0) Cost $100
Это небольшое двухместное каноэ, сделанное из кож животных или коры, натягиваемых на легкий деревянный каркас.

Structure: 99 cf extra-light standard body (wooden), maximum load 1,485 lbs. (body HT 75). Flotation hull with fine lines (flotation 4,950 lbs. reduce to max. load of 1,485).
Propulsion: Paddles for two paddlers (generates .5 KW of motive power).
Accommodations: Three cramped open seats.
Armor: 5 points of cheap flammable armor. F1/1F, B1/1F, R1/1F, L1/1F, U1/1F, T0/0.
Cargo: 59 cf.
Statistics: design mass 558 lbs., max. payload 927 lbs., max. cargo load 885 lbs., current payload 400 lbs. (with 2 people, 200 lbs. with 1), loaded mass 958 (with 2 people, 758 with 1 person) (.479 tons, .379 tons), Size Modifier +2

Water Performance: with 2 paddlers top speed is 18 mph. (13.5 with 1 paddler), acc .5 mph/s (or .38 mph/s with one paddler), decel 10 mph/s, MR .25, SR 1, draft 4 inches (10 cm).

Длинная лодка (TL5) Cost varies

Основное назначение этой «техники» - перевозить грузы или банды грабителей. Есть четыре варианта этой лодки.

Дешевая длинная лодка, Cost $300

Structure: TL5- 268 cf cheap light wood body, max load 6700 lbs, (Body HT 250), flotation hull with average hydrodynamics (6700 lbs).

Propulsion: 12 one-man oars, 2.4 KW with average ST10. **Accomodation:** 16 open light normal seats. **Crew requirements:** 3 minimum.

Accessories: None [You might consider an anchor ($100, 50lbs, 2cf)]. **Armor:** PD 2 DR 4 pts TL5- cheap.

Cargo: 1.2 cf waste with 16 crew (196.2 with 3 crew).

Statistics: design mass 3928 lbs, max payload 2772 lbs, max cargo 0 lbs (2772 lbs), current payload 2772 lbs, loaded mass 6799 lbs (3.35 tons). Size +3

Water performance: Water Speed Factor 16 mph, Top Speed 12 mph, Acceleration .375 mph/s, Deceleration 10 mph/s, MR .5, SR 2, draft 3 ft.

Легкая длинная лодка, Cost $500

Заметка: Кроме указанного, все как у дешевой длинной лодки.

Structure: TL5- 268 cf standard light wood body. **Armor:** PD 2 DR 4 TL5- standard

Statistics: design mass 3100 lbs, max payload 3600 lbs, max cargo payload 0 lbs (3600 lbs), current payload 3600 lbs, loaded mass 6700 lbs (3.35 tons).

Капитанская лодка, Cost $1000

Заметка: Кроме указанного, все как у легкой длинной лодки.

Accomodation: 12 open light normal seats, 3 open light roomy seats. **Accessories:** 2 seats luxury fittings [You might use an anchor ($100, 50lbs, 2cf)].

Statistics: design mass 3125 lbs, max payload 3575 lbs, max cargo payload 0 lbs (3575 lbs), current payload 3575 lbs, loaded mass 6700 lbs (3.35tons).

Малая рыболовецкая лодка, Cost $400

Заметка: Кроме указанного, все как у дешевой длинной лодки.

Structure: 10 sf top deck. **Propulsion:** 6 one-man oars, 1.2 KW with average ST10, one mast (13 ft, HT65) with 85 sf sail, 5.1 KW with 20 mph wind.

Accomodation: 6 open light normal seats. **Accessories:** None [You might consider an anchor ($100, 50lbs, 2cf)]. **Cargo:** 30 cf cubbyhole, 121.2 open.

Statistics: design mass 3839 lbs, max payload 2861 lbs, max cargo payload 2861 lbs, current payload 2861 lbs, loaded mass 6700 lbs (3.35 tons). Size +3

Water performance (oars): Water Speed Factor 16 mph, Top Speed 12 mph, Acceleration .375 mph/s, Deceleration 10 mph/s, MR .5, SR 2, draft 3 ft.

Water performance (sail): Water Speed Factor 6 mph, Top Speed 6 mph, Acceleration .5 mph/s, Deceleration 10 mph/s, MR .5, SR 1, draft 3 ft.

Катамаран (TL7) Cost $2,000

Эта небольшая лодка была разработана как спортивный снаряд для двух человек. Она не слишком хороша для настоящих соревнований, но достаточно быстра (и нестабильна), для того, чтобы обеспечить много веселья на воде. Рекомендуется не пренебрегать спасательными жилетами.

Subassemblies and Body Features: 15' mast. Catamaran flotation hull with very advanced lines (flotation 2,700 lbs.).

Propulsion: Fore-and-aft rig with 90 sf of synthetic sail (average motive thrust 180 lbs.).

Controls: Primitive.

Crew Stations: Two "Sailors" control the rudder and rigging from cramped, exposed crew stations (HP 30 each). **Occupancy:** Short.
Volumes: Body 60 cf, mast 0.3375 cf. **Space:** 15.503 cf empty space. **Areas:** Body 100 sf, mast 3 sf, total area 103 sf, structural area 100 sf.
Structure: Super-light, expensive frame. **Hit Points:** Body 15, mast 6. **Armor:** Body PD 1, DR 1 exp. comp. armor, mast PD 2, DR 2 std. metal armor.
Vision and Details: Good view, no instruments included. **Statistics:** Empty weight 176 lbs. Typical crew and gear 300 lbs. Loaded weight 476 lbs. (0.238 tons). Volume 60.3375 cf, size modifier +2.. HT 11. Maintenance interval 384 hours. **Surface Feature:** Waterproof.
Water Performance (with a fresh breeze): Hydrodynamic drag 3. Top water speed 25 mph. wAcc 10 mph/s. wMR 0.5. wSR 1. wDec 2 mph/s. Draft 0.7'..

Паровая лодка (TL 5) Cost $10,000
Это простейший способ передвижения по морю. На максимальной скорости она требует ½ тонны угля в час.

Structure: 4,500 cf heavy advanced body (body HT 4,000). Flotation hull, poor lines (flotation 112.5 tons), 300 square foot top deck. **Propulsion**: 750 KW screw propeller (DR 5, HT 400). **Power**: 750 KW triple-expansion engine (DR 5, HT 500) consuming 1,125 lbs. of coal per hour. A load of 27,000 lbs. of coal gives 24 hours endurance with 480 miles range. A usual load of 6,500 lbs. of coal gives 6 hours endurance with 120 miles range
Accommodation: Seven cramped quarters.**Crew Requirements**: One Captain, one Chief mechanic, three sailors, and two stokers.
Accessories: Bilge pump, navigation instruments (HT 6), provisions for 1 month and 15 persons, mechanic's workshop (DR 5, HT 200, equipment).
Armor: 60 pts. expensive armor. F4/12, B4/8, R4/10, L4/10, T4/12, U4/8. **Cargo**: 200 cf in body (and 66 cf access space).
Statistics: design mass 175,290 lbs., max. payload 27,210 lbs., max. cargo 13 ½ tons (a 10 ton container and 6,500 lbs of coal, Size Modifier +6
Water Performance: Water top speed 20 mph, acceleration 1 mph/s, deceleration 11 mph/s, MR 0.5, SR 6, draft 8.5 feet.

Грузовой корабль (TL 6) Cost $2,000,000
Грузовой корабль средних размеров, один из множества тех, что бороздили моря и заходили в порты всего мира до Войны. Имеет несколько дополнительных кают для возможных пассажиров.

Structure: 200,000 cf light cheap body, maximum load 5,000,000 lbs. (body HT 25,000). Flotation hull, mediocre hydrodynamics (flotation 9 Mlb. reduced to 5 Mlb.), 5,649 cf standard superstructure, 4,100 sqft of top deck. **Propulsion**: TL 6 screw propellers (HT 2,500) with 8,000 KW motive power.
Power: 2 TL 6 diesel engines with 4000 KW output each, uses 350 gallons per hour methane fuel (DR 5, HT 800 each), standard TL 6 tank with 35,000 gallons of methane (DR 5, HT 2000, Fire 15) good for 100 hours. **Cargo**: 166,444 cf.
Accommodations: 3 roomy quarters (one single captain's cabin, one double passenger cabin, in superstructure), 8 normal quarters (1 double officer's cabin, three double passenger cabins, in superstructure), 25 cramped quarters (crew bunkrooms, in hull).
Crew Requirements: 3 officers and 25 crew. **Accessories**: In superstructure: Navigation instruments (HT 6), charts, searchlight (HT 10, requires 1 KW, exposed equipment), 1 month provisions for 36 people. In hull: 10 bilge pumps (60 lb water/minute/pump), heavy compartmentalization (takes on 1/5 water), anchor (400 yard

chain), 50 ton crane (DR 10, HT 300, exposed equipment), two 25 ton cranes (DR 10, HT 150, exposed equipment), fire extinguisher system, mechanic workshop (DR 5, HT 200).
Armor: 110 pts std armor. F4/20, R4/20, L4/20, B4/20, U4/20, T4/10. On superstructure: 50 pts std armor. SF4/10, SR4/10, SL4/10, SB4/10, ST4/10.
Statistics: design mass 2,427,438 lbs., max. payload 2,572,563 lbs., max. deck load 102,500 lbs., current payload 750,000/ 2,500,000 lbs., loaded mass 3,177,438/4,927,438 lbs. (1,589/2,464 tons), Size Modifier +10, Radar Signature +10, IR Signature +13, Acoustic Signature +5.
Water Performance: Water top speed 25/21 mph, acceleration 1 mph/s, deceleration 10.5 mph/s, MR .25, SR 7.

10.4 Воздушная техника

Самодельный самолет STOL (TL5-8) Price $20000
При наличии знания о том, что что-то может быть сделано, многие изобретения были воссозданы заново, причем в удивительно лаконичных и удачных формах. Описанный здесь самолет состоит из покрытого материей (для облегчения конструкции) металлического каркаса, но имеет крылья с большой подъемной силой, трехколесное посадочное шасси и классические аэродинамические формы.
Subassemblies and Body Features: Standard wheels (Wh, three wheels). STOL wings (WiR/WiL, two wings). Good streamlining. **Controls:** Mechanical.
Propulsion: 70 kW aerial propeller (175 lbs. aerial motive thrust). **Instruments:** Searchlights (0.5 miles, HP 4, 0.5 kW each). Navigation instr. (HP 5).
Crew Stations: "Pilot" operates maneuver controls and searchlights, "Navigator" runs navigation instruments, both from cramped crew stations (HP 50 each). **Occupancy:** Short. **Passengers:** Six. **Accomodations:** Six cramped seats (HP 50 each). **Maintenance interval** 162 hours.
Power and Fuel: 70 kW ceramic multifuel engine (6 gph, HP 60). 2,000 kWs battery (HP 3). 75 gallons methane tank (fire on 12, HP 24) lasts for 12 h
Volumes: Bo 300 cf, Wh 30 cf, WiR/WiL 30 cf each. Areas Bo 300 sf. Wh 60 sf. WiR/WiL 120 sf each. Total area 600 sf.
Access, Cargo and Empty Space: 30 cf access space (Bo). 5 cf cargo space (Bo). 16.6 cf empty space (Bo). 29.6 cf each empty space (WiR/WiL).
Structure: Extra-light frame. **Hit Points:** Bo 113. Wh 15 each. WiR/WiL 90 each.
Armor: PD 2, DR 6 nonrigid armor.
Statistics: Empty weight 4,000 lbs. Fuel 300 lbs. Usual payload 1,700 lbs. Loaded weight 6,000 lbs. (3 tons). Volume 390 cf, size modifier +4. HT 9.
Ground Performance: Speed 45 mph. gAccel 3 mph/s. gDecel 10 mph/s. gMR 0.75. gSR 3. High GP, off-road speed 1/6.
Aerial Performance: Stall speed 30 mph. Takeoff run 75 yards. Landing run 23 yards. Aerial motive thrust 175 lbs. Drag 200. Top speed 80 mph. aAccel 1 mph/s. aMR 4.5. aSR 2. aDecel 18 mph/s..

Биплан (TL 6-8) Cost $35000
Это – типичный биплан образца позднего 20-ого века.
Structure: 200 cf light expensive body, maximum load 5,000 lbs. (body HT 125). Fair streamlining, unpowered wheeled motive system, three wheels (DR 2, HT 7/14 per wheel), wings with biplane option (DR 2, HT 125 each). **Propulsion**: TL 6 airscrew with 140 KW motive power.
Power and Fuel: 140 kW ceramic multifuel engine (12 gph, HP 60). 2,000 kWs battery (HP 3). 75 gallons methane tank (fire on 12, HP 24) lasts for 6 h

Accommodations: Two open normal seats. **Crew**: Pilot. **Accessories**: Headlights, dual controls. **Cargo**: 100 cf.
Armor: 16 points standard armor. F2/2, B2/2, R2/2, L2/2, T2/2, U2/2, RW2/2, LW2/2.
Statistics: design mass 3,136 lbs., max. payload 1,864 lbs., current payload 364/1,864 lbs., loaded mass 3,500/5,000 lbs. (1.75/2.5 tons), Size Modifier +3
Ground Performance: Ground speed factor 22, top speed 52.5 mph, acceleration 6 mph/s, deceleration 10 mph/s, MR .5, SR 2.
Air Performance: Stall speed 52.5 mph, top speed 96/90 mph, acceleration 8/7.5 mph/s, deceleration 15 mph/s, MR 1.75, SR 4, ceiling 3,840/3,600 yards.

Морской вариант
Remove the wheels and add a 167 cf expensive superstructure (under vehicle) with flotation hull, fine hydrodynamics and catamaran hull (HT 200, flotation 5,010 lbs. reduced to 5,000 lbs). 5 points standard armor SF1/1, SR1/1, SL1/1, SB1/1, SU1/1.
Statistics: design mass 3,528.5 lbs, max. payload 1,471.5 lbs., Current payload 371.5/1471.5 lbs.
Water Performance: top speed 52.5 mph, acceleration 2 mph/s, deceleration 10 mph/s, MR .75, SR 3, draft 2.8 ft.
Air Performance: top speed 72/67.5 mph, acceleration 8/7.5 mph/s, deceleration 15 mph/s, MR 1.75, SR 4, ceiling 2,800/2,700 yards.

Вооруженный вариант
Add 2 .7,62mm machine guns in fixed forward mount, 400 rounds, one hardpoint (for bombs).
Statistics: Cost +$5,000, design mass +125 lbs, subtract 3 mph from airspeed if anything is carried on hardpoint.

Транспортный самолет (TL 6-8) cost $750000
Этот самолет создан на базе удивительно успешного DC-3.
Structure: 1,750 cf medium expensive body, maximum load 70,000 lbs. (body HT 1,500). Fair streamlining, sealed body, unpowered wheeled motive system, three wheels (DR 2, H 7/14 per wheel), retractable wheels (retract into engine pods), wings with STOL option (DR 5, HT 750 each), 195 cf of engine pods, wing mounted. **Propulsion**: TL 6 airscrew with 1800 KW motive power. **Cargo**: 191 cf., access space 600 cf.
Power: 2x900 KW ceramic multifuel engines in wing engine pods (HP 60, 60 gph each) and 5 MWs battery (HP 1). **Fuel:** 1,200 gallon std methane tanks (4 tanks 300 gallons each, one in each wing, two in fuselage, DR 5, HT 100 each, Fire 13). lasts for 10 h
Accommodations: 15 roomy seats. **Crew**: Pilot, Co-pilot, navigator. **Accessories**: Headlights, dual controls, navigation instruments (HT 6)
Armor: 40 points standard armor. F3/5, B3/5, L3/5, R3/5, T3/5, U3/5, LW3/5, RW3/5.
Statistics: design mass 45,117 lbs., max. payload 24,882 lbs., current payload 4,000/27,025 lbs., loaded wt 49,117/70,000 lbs. (24.6/35 t), Size Modifier +5
Ground Performance: top speed 52.5 mph [71.5/60.5 mph with One Engine Out], acc 6/5.5 mph/s [5/4.5 mph/s], deceleration 10 mph/s, MR .25, SR 3.
Air Performance: Stall speed 52.5 mph, air speed factor 42, top speed 168/147 mph [136.5/115.5 mph OEO], acceleration 8/7 mph/s [6.5/5.5 mph/s OEO], deceleration 15 mph/s, MR 1.25, SR 5, Ceiling 6720/5880 yards [5460/4620 yards OEO].

Вариант для перевозки войск
Remove 12 of the roomy seats, 120 cf access space and the sealed body. Add 30 cramped light seats (benches). **Performance**: As light load above.

Грузовой вариант
Remove 9 Roomy seats and 360 cf access space. Add 720 cf cargo space.

Дирижабль Братства Стали (TL7-8), Cost $10000000
Был создан Братством Стали для преследования армий супермутантов. Уязвим для грозовых штормов.

Subassemblies: Vehicle +11, Body +6, Gasbag +11. **HT**: 10 **HP**: 3,930 [Body], 1,076 [Gasbag].
P&P: 280-kW HP ceramic engine (multifuel), 504 gal alcohol (fire 13), 20,000-kWs advanced battery, two 140-kW ducted fans (vectored thrust; short term access), 2,400,000 cf hydrogen lift gas **Vehicle Features:** mechanical controls, duplicate controls, self-sealed, good streamlining.
Crew: 12 total, 3 shifts each of 2 flight crew and 2 stewards **Occupancy:** two roomy crew stations, 100 normal passenger seats, two small galleys, five normal toilets, eight bunks, 224 man-day limited life support system, 2,000-cf cargo hold. **Maint:** 6.17 Hrs (15.5 man-hrs./day)
Volume: 9,126 cf [Body], 2,400,000 cf [Gasbag].2,409,126 cf **Area:** 2,620 sf [Body], 107,554 sf [Gasbag]. **Armor** Body PD 2, DR 2 Gasbag PD 2, DR 2
Size: [LxWxH] 426 x 106 x 53.2 **Payload:** 65,276 lbs. **Lwt:** 158,321 lbs.
Air Performance: Motive Thrust 1,120 lbs., Stall Speed 0 mph, Top Speed 100 mph, Terminal Velocity 1,166 mph, Glide Speed 466 mph, Glide Ratio 0.135:1, aAccel 0 mph/s, aMR 0.125, aSR 5, aDecel 0.5 mph/s.

Приложения

Приложение А: Большая, полноцветная карта территории постядерной Калифорнии и прилегающих территорий

Приложение Б: Конверсия персонажей из Fallout PnP в GURPS

Этот раздел содержит информацию о переводе *уже созданных* персонажей. Подразумевается, что сведения, содержащиеся в нем, будут использованы для «переделки» особо понравившихся Вам NPC (из официальных источников или Ваших собственных) или Ваших «старых добрых» PC, прошедших не один модуль и обладающих неким неповторимым шармом. Поэтому при его написании я не гнался за точным соответствием математики и сверхподгонкой баланса, а старался написать правила, при помощи которых можно передать стиль и характер персонажа (хотя некие элементы баланса все же сохранены). В общем-то, это можно проделать и «вручную», но «пациент» после операции будет всего лишь «похож» на оригинал (т.е. он останется, к примеру, «торговцем», возможно даже «хорошим торговцем», но ведь нужно это как-то подогнать под игромеханику!). Еще замечание – эти правила наиболее толково работают при

переводе персонажей не очень высокого уровня – особенно это касается раздела “Навыки”.

N.B.: Везде, где это возможно, я постараюсь указать стоимость преимуществ и недостатков.

Расы

Вопрос о расах уже был рассмотрен выше в главе “Персонажи”.

Трейты

Они же – «характерные черты». С этим немного сложнее, хотя можно предположить, что трейты – это такие «преимущества и недостатки в одном лице».

Быстрый метаболизм
Быстрое заживление (Rapid Healing): Это преимущество доступно только, если ваш базовый HT равен 10 или больше. Все виды ран заживают на вас, как на собаке. Когда вы бросаете кубики при восстановлении потерянных HT, *или* когда вы бросаете кубики, чтобы увидеть, заживает ли сломанная часть тела, добавьте 5 к вашему эффективному HT. Эта способность не помогает от оглушения и т.п. *+ 5 очков*
но
–4 к HT при спасброске от яда и радиации

Малый рост
Это **не** *Карликовость (Dwarfism)*, всего лишь рост понижается на ¼ и DX увеличивается на 1 (*+10 очков)*
но
«пороговые» величины нагрузки (уменьшающие на 1 скорость) понижены на 1/3.

Однорукий
Крупная клятва (пользоваться только одноручным оружием, *–10 очков*) или Однорукость (One Arm): Вы потеряли одну руку (или родились без нее). Считается, что вы потеряли левую, если были правшой и наоборот. Вы не можете одновременно использовать меч и щит, любое двуручное оружие, или делать что угодно, требующее обеих рук - в спорных случая решение выносит мастер. Что угодно, требующее одной руки может быть сделано без всяких ограничений. В спорных случаях лучше всего позволить персонажу сделать проверку DX с -4 или, если можно, провести проверку на вероятность этого! (*-20 очков)*
но
+2 в первом и +4 во втором случае при использовании навыков требующих применения «активной» руки.

Тяжел на руку
+2 к melee damage
но
½ повреждений от критических попаданий в ближнем бою и бонус +2 для жертвы при спасении от оглушения/повреждения конечности.

Быстрый стрелок
Уменьшение Rcl на 1, если он и так 1, то отсутствие Rcl от каждой третьей группы выстрелов
но

запрещено стрелять прицельно по частям тела (Вероятно, Великая Клятва на *–15 очков* :-))

Месиво
Соответствующая Судьба (см. Компендиум I) на 0 очков.

Неудача
Приносящий несчастье (Jinxed) –20/-40/-60 очков Персонаж, Приносящий несчастье, разносит неудачу, словно чуму. Она не влияет на него, но воздействует на всех окружающих. Если у вас дурной глаз, все окружающие получают штраф от -1 до -3 (в зависимости от силы дурного глаза: -20 очков за -1) к любому броску, который мастер делает за них. Они не получают штрафа к броскам, которые делают сами. Таким образом, остальная партия не может понять, что кто-то приносит несчастье, если не обратит внимание, что слишком уж часто «верные» попытки не удаются.
Этот недостаток действует на всех: и на друзей, и на врагов. Отличным примером является Одиссей. Он был сильным, умным и решительным, он выдерживал все испытания, что посылала ему судьба, но ни один из его товарищей по плаванию не смог сделать того же. Отчасти то, что он выжил, являлось следствием того, что вокруг него все шло неправильно и для противников. Полифем, например, провалил очень простую проверку IQ, когда имел с ним дело. (Какой конкретно уровень должен решить ГМ – прим. автора)

Добрая натура
+1 к «мирным» навыкам (не более чем десяти)
но
-2 к «боевым» навыкам (всем)

Точность
-30% к повреждениям, производимым персонажем с этим трейтом
но
+1 к шансу критического попадания (вплоть до 7)

Химическая зависимость
Удвоенный эффект от химикатов
но
спасбросок с –4 от зависимости

Химическое сопротивление
½ эффекта от химикатов
но
спасбросок с +4 от зависимости

Полуночник
+1 к IQ и +1 к органам чувств (дополнительно) ночью
но
–1 к IQ и –1 к органам чувств (дополнительно) днем

Умелец
+1 ко всем навыкам
но
каждое преимущество стоит на 5 очков дороже

Одаренный

+1 ко всем атрибутам
но
-2 ко всем навыкам _

Сексапильный
+6 к реакции людей противоположного пола
но
-2 к реакции людей своего пола (в сумме 30-10=*20 очков*)_

Атрибуты

Хотя в PnP атрибутов больше, а в GURPS – меньше, но с помощью системы преимуществ и недостатков это можно довольно легко компенсировать.

Сначала разберемся с теми атрибутами, которые присутствуют в обеих системах.

T.1

PnP	GURPS
ST	ST
AG	DX
IN	IQ
EN	HT

T.2

PnP	GURPS
1	3
2	4
3	6
4	8
5	10
6	11
7	13
8	15
9	16
10	18

Надеюсь, здесь вопросов не возникло?

Теперь займемся оставшимися тремя атрибутами из PnP (не буду здесь приводить описания недостатков, иначе сами значения атрибутов в них утонут)

PE:
1 – Слепой (Blindness) *–50 очков*
2 – Глухой (Deafness) + Плохое Зрение (Bad Sight) *–20+(–10) очков*
3 – Глухой (Deafness) *–20 очков*
4 – Плохое Зрение (Bad Sight) или Тугоухость (Hard of Hearing) *–10 очков*
5, 6 – все в норме
7, 8, 9, 10 – +1, +2, +3 и +5 к одному или нескольким органам чувств соответственно

CH:
1, 2 – Паранойя (Paranoia) *–10 очков*

3, 4 – Вспыльчивость (Bad Temper) или Задиристость (Bully) или Привычка (Compulsive Behavior) или Импульсивность (Impulsiveness) или Завистливость (Jealousy) и подобные *в среднем –10 очков*
5, 6 – все в норме
7 – +1 Харизма (Charisma) *+5 очков*
8 – Голос (Voice) + *10 очков*
9 – +2 Харизма (Charisma) и Голос (Voice) *+20 очков*
10 – +3 Харизма (Charisma) и Голос (Voice) *+25 очков*

LK:
1, 2 – Проклятый (Cursed) *–75 очков*
3, 4 – Неудачливый (Unluckiness) *–10 очков*
5, 6, 7 – все в норме
8, 9 – Удача-1 (Luck) *15 очков*
10 – Удача-2 (Luck) *30 очков*

Навыки

Самая сложная часть конверсии, из-за совершенно различных принципов формирования начального уровня и дальнейшей «прокачки» навыков в PnP и GURPS. Но безвыходных ситуаций не бывает!

Также отмечу, что описанный здесь способ прописан для ЧЕСТНО генеренных и раскачанных персонажей. Пишу это из-за того, что в некоторой литературе (типичный представитель – «Enclave sourcebook») встречаются индивидуумы со значениями навыков процентов так в 250… Посчитайте на досуге, какого персонаж должен быть уровня, чтобы их так раскачать… Если Вы все еще хотите ЭТО (мы зовем их манчкинами) конвертировать, то просто объявите этот навык равным где-нибудь 25, в переводе БС от UtK GURPS такой уровень навыка вроде описывался емким словом «волшебник»…
Возьмем некого среднего («средне-героического») человека: ST 6 PE 6 EN 6 CH 6 IN 6 AG 6 LK 6 – это некий «Вася Пупкин», не имеющий никаких трейтов и еще не выбравший «любимые» навыки. В таком случае его навыки будут равны

Малое оружие: 41%
Большое оружие: 16%
Энергетическое оружие: 16%
Рукопашный бой: 46%
Оружие ближнего боя: 37%
Метательное оружие: 22%
Первая помощь: 36%
Доктор: 21%
Вождение: 12%
Скрытность: 31%
Взлом: 26%
Воровство: 26%
Ловушки: 22%
Наука: 24%
Ремонт: 18%
Переговоры: 37%
Бартер: 32%
Игра: 30%
Скиталец: 24%

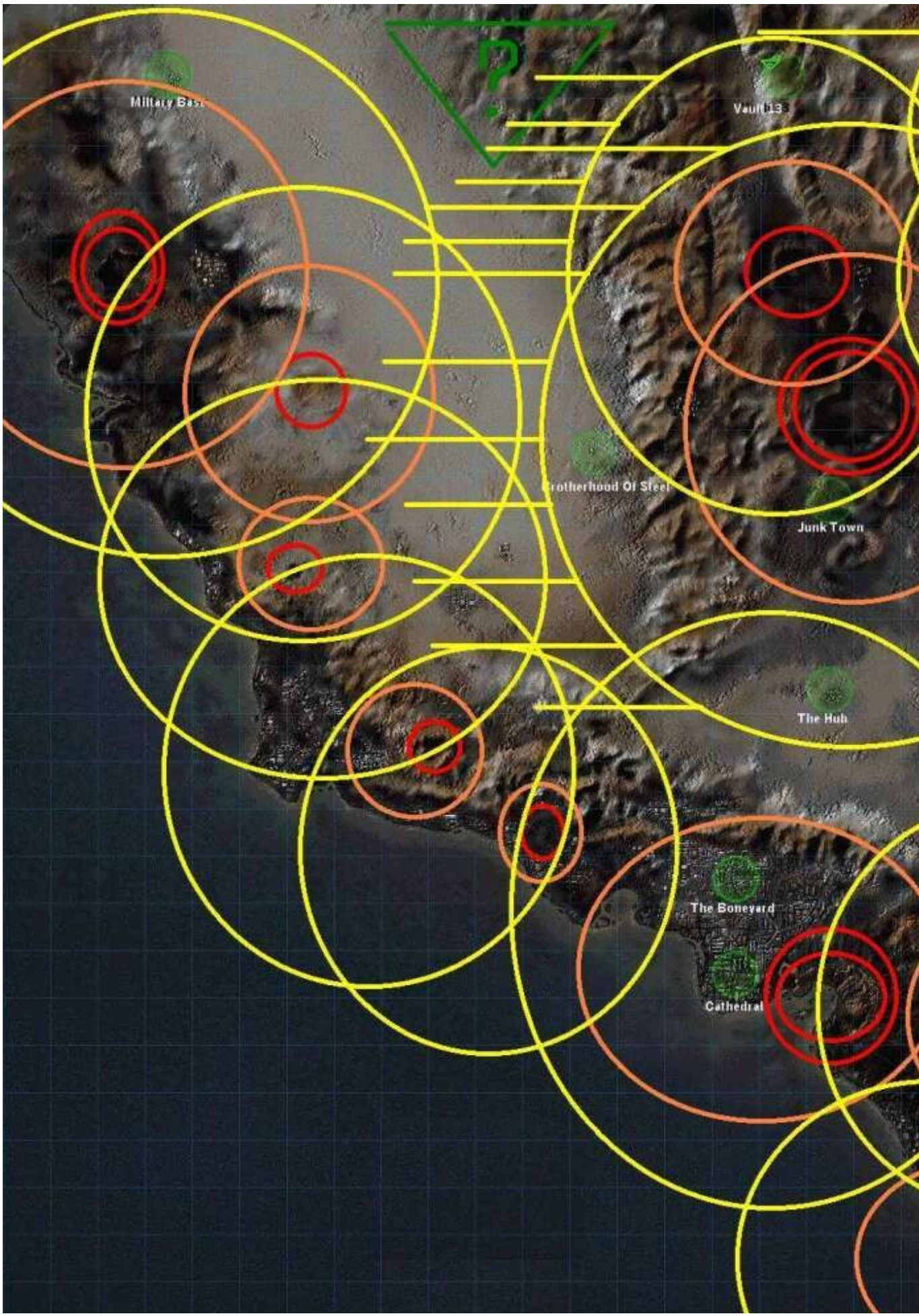
Что мы видим?
Во-первых, наблюдается разброс навыков от 12% до 46% (и это – при равных друг другу атрибутах!), что конверсию затрудняет.
Во-вторых, видим что «тупо» перегнать проценты в вероятность выпадения на 3d не получиться, т.к. в таком случае мы получим очень одностороннего персонажа (он будет середнячком или даже профи в двух-трех-пяти навыках и полным ничтожеством во ВСЕХ остальных)

Как мы будем с этим бороться?
Да довольно просто (хотя и топорно)! Считаем, что:
А). Все полученные навыки являются «Средними».
Б). Все полученные навыки являются значениями по умолчанию двоюродного брата нашего Васи Пупкина в GURPS – от значений ST 11 DX 11 IQ 11 HT 11.
Т.е. полученные значения навыков равны 6.
В). Все полученные навыки мы разделим на две части: «мирные» и «боевые»
Даже в PnP не имело смысла прокачивать навыки выше 100% (ну, т.е. имело, но только при возможности выполнения работ, налагающих солидные штрафы), значит условно будем считать, что 100% в PnP равны значению 18 «мирного» навыка в GURPS.
Поэтому мы для каждого «мирного» навыка отдельно считаем разность (100%–навык в PnP)/12. Это и будет «маржа», некое число процентов, при приросте на которое мы повысим уровень навыка в GURPS на 1.
Для «боевых» навыков все аналогично, но 100% будем считать за 16, а значит разность делить не на 12, а на 10 (Ввиду того, что боевые навыки в PnP смысл качать до 125-150% смысл все же был).

Перки

Вообще перки тоже стоит классифицировать как некие «завуалированные преимущества». Но их много, и многие из них уходят корнями еще в компьютерную игру, поэтому я не буду их конвертировать, во всяком случае, пока. Смысла особого не вижу. Да Вы и сами справитесь – посмотрите в раздел Трейты и сделайте все примерно так же.

Приложение В: Территория игры Fallout 1 с помеченными районами попадания бомб и ареалами радиоактивного заражения


?
Military Base
Vault 13
Brotherhood Of Steel
Junk Town
The Hub
The Boneyard
Cathedral

Приложение Г: Социальный проект Убежищ

На самом деле Убежища никогда не предназначались для спасения населения Соединенных Штатов. К 2077 году оно превышало 400 миллионов, т.е. требовалось бы 400000 Убежищ, подобных Убежищу 13, а Vault-Tec получило подряд только на 122 подобных Убежища. Настоящая причина развертывания Убежищ заключалась в изучении реакции заранее отобранных представителей разных сегментов общества на стресс, порождаемый изоляционизмом. В следующей таблице есть прояснения о некоторых дополнительных условиях, примененных к конкретным Убежищам.

Убежище 8	Управляющее Убежище, которое должно было открыться и начать восстановление цивилизации через 10 лет. Результат – Город-Убежище. К сожалению.
Убежище 12	Для изучения воздействия радиации на человеческий организм двери этого Убежища бы невозможно закрыть. Это было Убежище в Некрополисе… в результате появились мерт
Убежище 13	Должно было оставаться закрытым в течение 200 лет для изучения влияния продолжительного изоляционизма, однако сломавшийся водный чип заставил Смотрите импровизировать и использовать Жителя Убежища для разрешения кризиса. Последую изучение записей в Убежище 13 Анклавом навело его на их так и не осуществившийся завершения войны.
Убежище 15	Должно было оставаться закрытым в течение 50 лет и включало людей с радикально различающимися идеологическими взглядами. Судя по тому, что можно было услышат Арадеша Fallout 1, его стиль речи в некоторой мере подвержен влиянию различных кул
Убежище 27	Это Убежище было значительно перенаселено. В него вошли 2000 человек, что в два ра превышало расчетную емкость. Местоположение этого Убежища неизвестно.
Убежище 29	Ни одному из вошедших в это Убежище не было 15 лет. Родители были распределены п другим Убежищам. Видимо, Гарольд родом из этого Убежища.
Убежище 34	Оружейная комната была переполнена оружием и боеприпасами и не снабжена запорны устройством на двери.
Убежище 36	Синтезаторы еды были способны производить только водянистую кашицу.
Убежище 42	Не было ламп освещения мощнее 40 Ватт.
Убежище 53	Большая часть оборудования должна была прийти в негодность в течение нескольких месяцев. Оно было ремонтопригодно, но постоянные поломки должны были еще больш усиливать стресс обитателей.
Убежище 55	Все развлекательные записи были удалены.
Убежище 56	Все развлекательные записи были удалены, кроме фильмов с участием довольно посредственного комика. Социологи предсказывали, что падение этого Убежища наступ раньше, чем Убежища 55.
Убежище 68	На тысячу вошедших приходилась только одна женщина.
Убежище 69	На тысячу вошедших приходился только один мужчина.
Убежище 70	Все костюмы должны были рассыпаться через 6 месяцев.
Убежище 106	Через 10 дней после запечатывания двери в систему вентиляции были выпущены психотропные препараты.

По слухам, всего существовало 122 различных экспериментальных «Убежища». Официальными источниками описаны только указанные в данной таблице, поэтому всегда есть большое поле для творчества Мастера.

Приложение Д: Описание истории мира Fallout

ГОД	МЕСЯЦ	ДЕНЬ	СОБЫТИЕ
2051			Стараясь защитить свои экономические интересы и поставки нефти, Соединенн

			Штаты начали оказывать повышенное давление на Мексику, указывая на политическую нестабильность и запредельный уровень загрязнения окружающе среды в Мексике как на угрозу для Соединенных Штатов. Различные экономические санкции дестабилизировали положение в Мексике, после чего армия США вошла на территорию соседа, чтобы сохранить работоспособность нефтедобывающей промышленности и удостовериться в том, что получаемые продукты переработки отправятся на север, а не куда либо еще… за счет Мекси естественно.
2052			Документальная телепрограмма осветила истощение запасов нефти в Техасе и донесла до каждого гражданина всю глубину энергетического кризиса.
2052	**Апрель**		Началась Война за Ресурсы. Многие меньшие страны пережили дефолт, а Европ зависящая от импорта нефти с Ближнего Востока, отреагировала на повышение цен военным вторжением в районы нефтедобычи. Долго оттягиваемая война между ЕС и странами Ближнего Востока наконец началась.
2052	**Май-Июль**		ООН, и без того переживающая не лучшие дни, шла к коллапсу. После серии жарких дебатов многие страны вышли из Организации, так как ООН пыталась сохранить мир. К концу Июля ООН была распущена.
2053			Набрала обороты “Новая Чума”, передающаяся от человека к человеку и уничтожающая десятки тысяч. США закрыли границы и впервые ввели общенациональный карантин. Происхождение чумы неизвестно, но муссировал слухи о том, что она была создана искусственно.
2053	**Декабрь**		Под конец этого и без того ужасного года террористическая атака при помощи ядерного оружия разрушила Тель-Авив.
2054	**Январь**		Незначительный ядерный «обмен» на Ближнем Востоке порождает рост панических настроений по всему миру.
2054			В свете Европейско-Ближневосточного конфликта и ужаса чумы США запустил Проект Спасения. Этот проект, финансированный правительством, был призван разработать некие «Убежища», призванные спасти населения от ядерной войны или смертоносной чумы. Строительство началось в конце 2054 и идет быстрым темпами благодаря успехам в развитии строительных технологий.
2054			ZAX 1.0, разработанный Vault-Tec, был приведен в рабочее состояние. Изначал являвшийся прототипом одной из систем по управлению Убежищами, он был отдан правительству для помощи Министерству Энергетики в сборе информаци ресурсах. Через год он был передан военным для изучения чумы и тактического анализа. Одна из его версий ZAX 1.2, была создана для West Tek (ниже).
2055			Исследовательский Центр West Tek начал работу над новым вирусом, способны остановить «Новую Чуму». Их изучение вирусов и близкие связи с федеральны правительством привели к тому, что через двенадцать им было доверено проведение проекта Вируса Пан-Иммунности, ровно как разработка Моторизированной Пехотной Брони и исследования лазерных технологий.
2055			ZAX 1.2 доставлен в West Tek. Он не наделен программным обеспечением Vaul Tec, поэтому не имеет никаких указаний о защите человечества после падения бомб. Большую часть времени он занят проведением расчетов и игрой в шахмат учеными. Многие ученые считали, что ZAX мухлюет, так как компьютер с его расчетными способностями не должен играть настолько хорошо.
2059			Соединенные Штаты увеличивают свое военное присутствие на Аляске для защиты своих нефтяных интересов. Эти действия вызывают трения между Соединенными Штатами и Канадой, и США пытается надавить на Канаду введением патрулирования возле ее границ.
2059			«Рожден» первый искусственный интеллект. Из-за недостатка ресурсов памяти саморазвитие вскоре прекратилось. Это открытие проторило путь для дальнейш исследований ИИ в США.

2060			Дорожное движение на улицах мира прекратилось. Горючее стало слишком ценным, чтобы тратить его на автомобили, поэтому были найдены альтернатив решения – началось производство машин с электродвигателем, но фабрики мог поставлять их только в незначительных количествах. Увеличиваются темпы исследований термоядерных процессов.
2060			Европейско-Ближневосточная война прекратилась из-за того, что запасы нефти Ближнем Востоке иссякли. Перестала существовать цель конфликта, и обе его стороны лежали в руинах.
2062			Несмотря на карантинные меры, Новая Чума продолжил распространяться, подогревая общий психоз.
2063	**Август**		Строительство большинства Убежищ завершено, за исключением Убежища 13, строительство которого наконец-то сдвигается с мертвой точки… предваряемое сложным этапом разработки, выявившем многочисленные проблемы. Во многи других городах с завершенными Убежищами начато бурение скважин, но участившееся бурение дало лишь неожиданный эффект осушения подземных водоемов. Прошли годы, прежде чем скважины стали работоспособны.
2065	**Июнь**		Из-за повысившегося спроса на электроэнергию летом 2065 года, ядерный реак Нью-Йорка подвергся большой опасности. Чтобы остановить расплавление реактора, пришлось прибегнуть к веерным отключениям, а этот период вошел в историю как «Горячее Лето».
2065	**Август**		Повышающиеся потребности бронетанковых войск США в мобильности приве их к идее сфокусироваться на создании «человека-танка» - двуногого шагающе бронированного моторизированного скафандра.
2065-2067			Исследования Моторизированной Брони интенсифицировались, и появилось несколько прототипов, многие из которых не прошли полевых испытаний. Эти прототипы сочетали в себе новейшие разработки в военной, конструкционной и термоядерной отраслях.
2066	**Весна**		Так как запасы нефти истощились на всей планете, то зависимость Китая от импортной нефти обернулась энергетическим кризисом национального масшта Китай, граничащий с коллапсом, стал более агрессивным в проведении торговы переговоров с США. Из-за нежелания продавать нефть Китаю переговоры оказались сорваны.
2066	**Лето**		Повышая уровень напряжения в Американо-Китайских отношениях, побочным эффектом работ над Моторизированной Броней явилось появление «черновой» версии термоядерного энергозаряда. Началось создание устройств, рассчитанны на использование с термоядерными энергозарядами. Началась перестройка основной инфраструктуры США на использование термоядерной энергии, но процесс шел слишком медленно, чтобы снабдить энергией все нуждавшиеся в н регионы. Даже десять лет спустя всего лишь несколько штатов целиком перешл на использование термоядерной энергии.
2066	**Зима**		Зимой 2066-ого, Китай вторгся на Аляску. Весь штат превратился в настоящее поле боя.
2066	**Зима**		В знак повышения трений между двумя странами, Канада отказывает Америке праве размещать ее сухопутные силы на своей территории и в праве пролета ее самолетов через свое воздушное пространство. Отношения накалились, но все Канада вскоре пошла на попятную, и войска США были пропущены через ее территорию. Это был первый шаг к аннексии Канады в 2076-ом.
2067			Первый экземпляр Моторизированной Брони доставлен на Аляску. Даже не им полной мобильности будущих версий, она показала себя неожиданно эффектив в борьбе с китайскими танками и пехотой. Их способность к переносу тяжелого вооружения оказалась ключевой в многочисленных локальных боях, а они позволяли стирать с лица Земли целые города без подвержения опасности жизн

			носителя. Китай попытался авральными темпами создать свой аналог, но на год отставал от США.
2069			Канада начала ощущать давление со стороны армии США, так как «союзник» с опираться на ее ресурсы в ведении боевых действий. Были вырублены значительные участки леса, запасы других стратегических ресурсов также подходили к концу. Многие американцы воспринимали Канаду как 51-ый штат, канадские протесты оставались неуслышанными.
2069	**Март**		Убежище 13 наконец-то завершено – оно оказалось последним Убежищем, и началось бурение скважины. Из-за его позднего окончания проявившийся «эфф иссушения», повредивший и другим Убежищам, не получил широкой огласки.
2070			Появилась первая машина от «Chryslus motors» на термоядерном ходу. Это был классическая «американская большая машина» была выброшена на рынок в ограниченных количествах и по более чем значительной цене, но была буквальн сметена со складов за несколько дней. Большая часть заводов «Chryslus» была загружена выполнением военного заказа.
2072			Все повышавшиеся запросы США на канадские ресурсы вызвали акции протест гражданского неповиновения в нескольких городах Канады. Попытка саботажа пригранічье Аляски оказалась именно тем поводом, в котором армия так давно нуждалась, для того, чтобы аннексировать Канаду… хотя фактически все уже было ясно в 2067-ом.
2073	**Сентябрь**	**15**	Китай повысил агрессивность применения биологического оружия, и правительству США требовалось срочно принять решительные контрмеры. Был официально запущен проект Вируса Пан-Иммунитета, планировалось начать эксперименты в научном центре «West Tek» в Южной Калифорнии.
2074			Противореча своим заявлениям о том, что они хотят всего лишь выгнать Красны с Аляски, американцы при помощи Моторизированных Пехотных Отрядов высадились в Китае, но оказались отброшены к своим границам, продолжая на катушку использовать истощающиеся ресурсы и линии снабжения США.
2075	**Март**	**21**	Эксперименты по разработке ВПИ, проводимые в «West Tek», привели к появлению штамма, дававшего положительные результаты на одноклеточных организмах. Прекращены эксперименты над растениями. Вирус Пан-Иммунитет был переименован Вирус Форсированного Эволюционирования (FEV, Forced Evolutionary Virus).
2075	**Май**	**9**	Эксперименты над FEV (конкретно – над штаммом 10-011), продолжавшиеся в Марипозе, дали успешный результат на плоских червях – последние увеличили размерах и стали обладать повышенным иммунитетом к вирусным инфекциям. Эксперименты над насекомыми имели меньший успех и были прекращены по приказу майора Барнетта.
2075	**Июнь**	**30**	Эксперименты над FEV были продолжены в Марипозе, с использованием штам 10-011 на белых мышах. Отмечалось увеличение размера, мускульной массы и интеллекта.
2075	**Ноябрь**	**9**	Эксперименты над FEV (штаммом 10-011) начали проводиться на кроликах. Отмечалось увеличение размера, интеллекта и агрессивности (впервые). Хотя, пожалуй, определить повышение агрессивности у плоских червей было бы затруднительно. Трудно винить в этом ученых.
2076	**Январь**	**3**	Отряд военных под командованием полковника Спиндела был отправлен в «We Tek» для ведения наблюдений за экспериментами в интересах национальной безопасности. Капитан Роджер Максон (дед Джона Максона, Высшего Старейшины Братства Стали в F1) был одним из членов этого отряда.
2076	**Январь**	**12**	Для проведения проверки некоторых новых последовательностей генов вируса собаки в Марипозе были привиты штаммом 11-101a. Отмечалось повышение си но не интеллекта.

2076	**Январь**		Завершилась аннексия Канады Соединенными Штатами. Выказывающие недовольство и неподчиняющиеся канадцы расстреливаются, около границы скапливаются американские войска. Картины разрушений попадают в эфир телевидения США, вызывая рост недовольства и протестов.
2076	**Январь**	**26**	С использованием штамма 11-011, эксперименты были продолжены на енотах. Отмечались определенные успехи, но попытка нескольких инфицированных енотов сбежать вынудила майора Барнетта остановить ее… ценой жизни подопытных. Однако двух пар все же недосчитались. **Заметка:** Скотт Кампбелл и Крис Тейлор проговорились, что собирались создат поселение разумных животных к северо-западу от Свечения, произошедшее от этих сбежавших енотов. Однако это место так и не появилось в игре.
2076	**Апрель**	**15**	После проведения всех вторичных исследований все собаки, получившие прививки штамма 11-101a вируса FEV на базе Марипоза были ликвидированы… безопасного расстояния.
2076	**Июнь**		Завершено создания прототипа Моторизированной Брони, именно его получал персонаж компьютерной игры Fallout 1. Это был максимум достижений в данно области до Великой Войны. Многие экземпляры были отосланы в Китай, при их помощи перевес снова начал переходить на сторону США. Ресурсы Китая приблизились к критической отметке, а линии снабжения из аннексированных государств практически перестали существовать.
2076	**Август**		Начались «пищевые» и «энергетические» бунты в больших городах по всему США. На подавление восстаний были направлены войска, были построены многочисленные временные тюрьмы. Было объявлено чрезвычайное положение но в воздухе уже витало объявление законов военного времени.
2076	**Октябрь**	**4**	В «West Tek» пятнадцать шимпанзе были привиты штаммом 11-111. Это оказал наиболее успешный эксперимент, увеличение роста и повышение иммунитета превосходило все предыдущие результаты. Военные проявили очень большую заинтересованность результатами. Были созданы секретные планы начать тестирование на людях в небольших закрытых на карантин городах в Северной Америке, было ускорено строительство военной базы Марипоза, на которую должны были быть перемещены все исследования «West Tek», для их продолжения в рамках военных программ.
2077	**Январь**	**7**	Майор Барнетт приказывает перенести все исследования FEV на военную базу Марипоза, несмотря на все возражения ученых.
2077	**Январь**	**10**	Аляска полностью отбита у китайцев.
2077	**Январь**	**22**	Моторизированная Броня была впервые использована внутри Соединенных Штатов для сдерживания толпы и поддержания карантина. Отряды, до этого сражавшиеся в Китае и на Аляске, теперь применяли оружие против своих же сограждан. «Голодные бунты» происходили все чаще, погибло множество гражданских. Некоторые солдаты дезертировали из армии США и Канады, их поймали и поместили в военные тюрьмы.
2077	**Февраль**		Информация об исследованиях FEV проникла в печать через неизвестный источник. Протесты внутри страны и вне ее разгорелись с новой силой, ровно к и обвинения в ответственности США за Новую Чуму.
2077	**Март**		Готовясь к ядерной или биологической атаке Китая, президент США и его окружение переместились в отдаленный район планеты и начали строить дальнейшие планы по ведению войны оттуда.
2077	**Октябрь**		Капитан Роджер Максон и его люди узнали, что ученые на Марипозе использов в своих экспериментах «военных добровольцев» (пленных, чьи мозги были изъя для установки в роботов). Моральный уровень персонала базы упал хуже некуд Максон казнит Андерсона, ведущего ученого проекта. Вскоре после этого (и в

			свете помутнения рассудка у полковника Спиндела, покончившего жизнь самоубийством), отряд Максона признал его лидером. Они приняли решение покончить со своим участием в проекте.
2077	**Октябрь**	**20**	Капитан Роджер Максон, объявил о выходе своего отряда из рядов армии США радио… и не получил ответа. Обеспокоенный положением дел, он приказал оставшимся за пределами базы семьям военных переселиться на нее.
2077	**Октябрь**	**23**	**Великая Война:** Упали бомбы; кто нанес удар первым – неизвестно… неизвест даже, ответственны ли за это Китай, США или же вообще иные страны. Прозвучали сирены воздушной тревоги, но немногие отправились в Убежища, думая, что это ложная тревога. Убежища закрыли свои двери.
2077	**Октябрь**	**23**	Убежище Некрополиса [Убежище 12] так и не закрылось. Когда стало известно что другие Убежища закрыты, люди Бейкерсфилда попытались перебраться в Убежище 12, чтобы спасти себя и свои семьи.
2077	**Октябрь**	**23**	Исследовательский центр «West Tek» был поражен боеголовками, и баки на четвертом и пятом этажах оказались повреждены, выпуская его в атмосферу. Оказавшийся под влиянием радиации, FEV мутировал и заразил людей и животных Пустошей, обрекая персонажа игрока в F1 и F2 на бесконечные орды врагов, встречаемых во время путешествий.
2077	**Октябрь**	**23**	Военная база Марипоза выжила, солдаты и ученые внутри нее оказались защищены от радиации и FEV, распространявшихся по Пустошам.
2077	**Октябрь**	**25**	Двумя днями позже из Марипозы вышел разведчик в Моторизированной Броне который должен был снять пробы атмосферы. Он сообщил об отсутствии значительных уровней радиации около базы.
2077	**Октябрь**	**27**	После того, как они похоронили ученых за пределами Марипозы, солдаты опечатали военную базу и отправились в пустыню, взяв с собой значительные припасы и схемы по созданию вооружения. Капитан Максон повел своих людей их семьи к правительственному бункеру в «Затерянные Холмы» (Этот момент вошел в историю как «Исход», и выжившие солдаты впоследствии сформирова Братство Стали). **Заметка:** Хотя на голодиске Максона сохранилась однозначная запись о том, ч он приказал гражданскому персоналу (в основном, семьям ученых и другим гражданским, не связанным с военными) остаться на базе, но сделали они это, и нет – неизвестно.
2077	**Ноябрь**		Капитан Максон, его люди и их семьи прибыли в бункер «Затерянные Холмы» несколькими неделями позднее, перенеся множественные потери в пути (включ жену Максона, однако его сын выжил). Бункер «Затерянные Холмы» стал штаб квартирой Братства Стали, которое Выходец из Убежища нашел в *Fallout 1*.
2080			Первые эффекты вируса проявились на выживших. Многочисленные мутации проявились на людях и животных. Те, кто пережили эти мутации, оказались безвозвратно изменены. Новые виды появлялись практически ежедневно.
2083	**Лето**		Город Некрополис был основан выжившими мертвяками из Убежища 12 (и гражданами США, спасшиеся из Бейкерсфилда после падения бомб).
2084	**Весна**		Сет взял власть в Некрополисе в свои руки, отстраняя от управления Смотрител Смотритель Убежища 12, не желавший занимать подчиненное положение, ушел север, после чего упоминаний о нем больше не было.
2090			Открылось Убежище 29. Гарольд (еще человек) решил попытать удачи в качест торговца и стал курсировать по Пустошам между сообществами выживших.
2091			Убежище 8 открылось, и его жители использовали GECK для создания плодородной почвы вокруг своего города. Появился Город-Убежище.
2092			Открылось Убежище в Лос-Анжелесе, был основан Бониярд.

2092			Др. Ричард Моро был изгнан из Города-Убежища за совершенное им убийство. Обстоятельства данного преступления неизвестны, но он сменил фамилию на «Грей» и отправился на юг.
2093			Человеком по имени Ангус был основан город Хаб. Изначально это был всего лишь лагерь около пустынного оазиса, однако с течением времени он стал преуспевать благодаря торговле с другими поселениями.
2096			Гарольд дорос до уровня одного из боссов караванщиков Хаба. Его караваны страдали от редких нападений в Пустошах, но Гарольд всегда отделывался царапинами и его предприятия приносили прибыль… до тех пор, как несколько годами позже начались нападения мутантов.
2097			Родился Джон Максон, будущий Верховный Старейшина в Fallout 1.
2102	**Май**	**22**	Участившиеся нападения мутантов на караваны Гарольда вынудили его потрат остатки денег на создание одной из первых групп приключенцев в мире Fallout, призванной найти источник появления этих чертовых мутантов. Посоветовавш с ученым и практикующим в Хабе врачом, человеком по фамилии Грей, он реш взять его с собой.
2102	**Июнь**	**23**	Экспедиция Ричарда Грея [включая Гарольда] нашла военную базу Марипоза и неравной схватке с мутантами была уничтожена. Грей был сброшен в один из чанов с FEV рукой робота, а Гарольд потерял сознание, очнувшись позже уже г то в Пустошах.
2102	**Июнь**	**27**	Гарольд, уже мутировавший, был найден торговцами и доставлен обратно в Хаб Его бывшие партнеры-караванщики и подчиненные, испуганные его состоянием бросили его, и вскоре он оказался на улице, не имея в кармане даже пары крышечек от «Ньюка-Колы».
2102	**Июль**		Ричард Грей, ужасающе мутировавший под действием вируса, выкарабкался из чана, мучаемый жуткой болью. Весьма относительно способный думать или оценивать ситуацию, он все же дополз до комнаты управления и начал вести аудиозаписи. Его сознание пробуждалось и угасало, иногда на дни или даже недели.
2102	**Июль-Ноябрь**		Ричард Грей начал приходить в себя и проводить первые испытания на животны путем погружения их в FEV. Эти эксперименты и его измышления легли в осно его планов по созданию «Единства» и доминирующей расы. Он становится «Повелителем».
2102	**Ноябрь**		На Марипозу забредает первая жертва-человек, и Грей поглощает его.
2102	**Декабрь**		Грей продолжил свои эксперименты над случайными посетителями Марипозы. безуспешно. Из-за их сильной облученности существа получались дефективны – большими, но неописуемо тупыми, и Грей поглотил их, вместо того, чтобы оставить в живых.
2103	**Январь**		Повелитель обнаружил проблему влияния радиации на проводимые им мутации начал выбирать подопытных более аккуратно. Был создан первый классический супермутант (анимация чесания задницы и все такое…). Он начал планировать создание своей армии.
2103-2130			В течение этого периода Повелитель медленно накапливал добровольных и недобровольных подопытных их местного населения. Великая Зима в 2130-ом и скудность доступного человекопотока осложняли создание его войска.
2120			Ангус стал управлять разраставшимся Хабом и объявил себя губернатором.
2125	**Зима**		Агнус был убит. Хаб погрузился в хаос.
2126			Банда торговцев захватила водонапорную башню. Они стали требовать платы за питье со всех жителей. Начались Великие Торговые Войны.
2126-2128			Велись Великие Торговые Войны, Торговцы Водой укрепились в городе, но бы побеждены за счет численного преимущества. Человек по имени Рой Грин (дед

			Джастина Грина) урегулировал ситуацию и успокоил поселение. Был сформиро Центральный Совет Хаба, включивший по два представителя от каждой караванной кампании. После долгого периода взаимного недоверия и ведения переговоров статус кво все же был восстановлен.
2130			Великая Зима.
2131-2135			Повелитель приказал своим супермутантам начать похищение караванов. В течение многих лет пропажи караванов списывались на чудовищ пустыни, и а в последствии общественное мнение в Хабе начало склоняться к версии причастности Когтей Смерти. Армия супермутантов увеличивалась.
2134			Фракция внутри Братства Стали, возглавляемая сержантом Деннисом Алленом, набрала достаточно силы, чтобы попытаться надавить на Старейшин с целью получения разрешения на исследование расположенного на юго-востоке Свечен в поисках артефактов. Старейшины все же отказали, тогда Аллен и его товарищ отделились от Братства Стали, взяв с собой некоторые технологии и оружие.
2134			Ведомый сержантом Деннисом Алленом, небольшой отряд членов Братства Ста отправился в исследовательский центр «West Tek» в поисках технологических артефактов. Они прибыли к цели путешествия 20 дней спустя и вскоре оказалис рассеяны не знающими пощады автоматическими защитными системами. Ранен Аллен начал страдать от радиоактивного заражения, проникавшего через пробо в его доспехе. Перед тем, как умереть, он успел записать на голодиск информац о том, что случилось с экспедицией. Впоследствии Выходец из Убежища воспользовался этим диском, чтобы вступить в Братство Стали.
2135			Старейшина Роджер Максон умер от рака, и его сын, уже проявивший себя как отменный солдат, занял его место. В свою очередь его сын, также подающий надежды как солдат, стал членом элитного отряда Паладинов.
2137			Повелитель начал массовое создание супермутантов. Только одна из пяти-шест попыток была успешной и только половина из «удавшихся» особей была способ вступить в его растущую армию, названную «Единство».
2140			Декер создал Подполье в Хабе и начал распространять щупальца своего влияни
2141	**Весна**		Открылось Убежище 15.
2141			Родился Выходец из Убежища.
2141	**Зима**		Рейдеры начали концентрироваться в данном регионе, так как запасы еды практически истощились. Ханы и Гадюки начали терроризировать окрестные поселения.
2142	**Весна**		Был основан Шейди Сенс, для защиты от рейдеров была возведена стена.
2145			Родилась милашка Танди, и никто еще не подозревал, что ко времени F2 она превратиться в старую каргу, на которую больно смотреть.
2152			Благодаря тому, что влияние постепенно распространилось по Пустошам, Повелитель обнаружил неких культистов, верящих в Конец Света, и вместо того чтобы погрузить их в емкости с FEV, превратил их в своих шпионов. Их лидера звали Морфей, и именно он повел своих последователей по пути служения Повелителю. Морфей и его культисты сформировали будущее ядро Детей Собо
2155			Отец Джона Максона погиб во время нападения Гадюк. Ожидая, что рейдеры будут сломлены и побегут, Максон не принял во внимание фанатичную самоотверженность Гадюк (и их отравленное оружие…), и вскоре после того, ка единственная стрела «нашла» неплотно закрытое забрало шлема, он скончался. Джон Максон занял место Старейшины, а Ромбус стал новым главой Паладино
2155-2156			После захвата каравана жителей убежища, Повелитель узнал расположение Убежища в Бониярде, будущее место строительства Собора. Он захватил его и перенес свой штаб туда, сопровождаемый недавно ставшими его союзниками культистами. Внутри Убежища он обнаружил сведения о расположении других

			аналогов и отправил несколько патрулей на их поиски.
2156			Повелитель увидел преимущества в основании выгодной ему «религии» Детей Собора, и использовании их как широкой сети шпионов в Пустошах. Миссионе Детей Собора были отправлены во все концы изученных земель, являясь глазам ушами Морфея и Повелителя.
2157			Повелитель узнал расположение Убежища 12 и посылал «делегацию» супермутанов для его захвата. Многие мертвяки были убиты, и Сет оказался вынужден сказать им, что они и есть единственные выжившие, которых искали супермутанты. Последние, озлобленные провалом миссии по нахождению полноценного Убежища, установили около водного насоса небольшой гарнизон получили от Сета… согласие на помощь в случае войны.
2161	**Октябрь**		Патруль Братства Стали нашел в Пустошах мертвого супермутанта. Они доставили тело Писцам, и Верховный Писец Врея начала его изучение.
2161	**Декабрь**	**5**	**Начался Fallout 1:** Выходец из Убежища был выпровожен из Убежища 13 на поиски водного чипа.
2161	**Декабрь**	**15**	Выходец из Убежища прибыл в Шейди Сенс. Он встретил Танди и Яна, которы присоединился к нему в его поисках.
2161	**Декабрь**	**30**	Выходец из Убежища присоединил Догмита в Джанктауне.
2162	**Январь**	**17**	Выходец из Убежища прибыл в Хаб и заключил сделку с Торговцами Водой по налаживанию поставок в Убежище 13, увеличивая свой временной резерв.
2162	**Февраль**	**13**	Выходец из Убежища нашел водный чип в Некрополисе. Ян был убит супермутантом, оказавшись разрубленным пополам, что положило конец его дурной привычке «случайно» попадать Выходцу из Убежища в спину очередям из пустолета-пулемета.
2162	**Март**	**3**	Выходец из Убежища надрал задницу Повелителю.
2162	**Апрель**	**20**	Выходец из Убежища уничтожил Военную Базу. Догмит погиб защищая своего хозяина.
2162	**Май**	**10**	**Закончился Fallout 1:** Выходец из Убежища вернулся в Убежище 13, только чтобы услышать «ты герой, но должен уйти». Некоторые жители Убежища (ведомые Лидией, главой движения «за возвращение на поверхность», среди ни также были ее сподвижники, Тереза и Лайл) вскоре последовали за ним.
2165	**Май**	**12**	Выходец из Убежища снял свой знаменитый костюм, чтобы никогда больше его надеть.
2165	**Июль**	**10**	Выходец из Убежища повел небольшую группу соратников (из родного Убежи и просто попутчиков) на север и основал маленькую деревню Аройо.
2167	**Август**	**18**	Строительство Аройо было завершено.
2185	**Лето**		В полдень за много миль к юго-западу от будущего Броукен Хиллз пересеклись пути Паладина Братства Стали Якоба и супермутанта Маркуса. Они обстрелива и колошматили друг друга насколько дней. Однако никто из них не смог взять верх. После этого они начали путешествовать вместе, оспаривая доктрины Братства и Повелителя, и мог ли или нет последний действительно напрямую подключить свой биологический организм к компьютерной сети Собора.
2185	**Осень**		Маркус и Якоб, вместе с множеством мертвяков, людей и супермутантов, основали сообщество Броукен Хиллз.
2186	**Весна**		Якоб продолжил путешествовать, попрощавшись с Маркусом. Его дальнейшая судьба неизвестна.
2186			Была основана Новая Калифорнийская Республика, ее главным правительственным органом стал Верховный Совет.
2188	**Октябрь**	**2**	У Выходца из Убежища родилась дочь (которая станет Старейшиной Аройо в *Fallout 2*).
2196			Танди абсолютным большинством голосов Верховного Совета была избрана на

			должность Президента НКР. Как и ожидалось, ей пришлось заниматься всей грязной работой.
2196	**Лето**		**Начался FoT BoS:** После победы над мутантской угрозой, Братство Стали разделилось на две группы. Одна являлась «умеренной» и считала, что не следу вмешиваться во внутренние дела окрестных поселений, ограничиваясь деятельностью в их отношении лишь необходимой помощью, другая – «революционной», придерживающейся идей агрессивного форсирования «окультуривания» Пустошей. Раскол усиливался, и большинство Старейшин, принадлежащих «умеренной» фракции, послало «революционеров» на миссию преследованию отступающих на восток армий мутантов и наблюдению за ними Впрочем, при оказии поощрялось и уничтожение последних. В путь отправились примерно половина Паладинов, значительная часть Рыцаре но всего лишь несколько Писцов.
2196	**Осень**		Стихийное бедствие настигло изгнанных братьев, когда они находились неподалеку от развалин Чикаго. Ужасные грозовые штормы повредили их дирижабли и заставили их совершить вынужденную посадку. Выжившие решил создать новое Братство, руководствуясь своими идеалами. Они начали свою экспансию с соседних деревень, обменивая технологии и медицинские услуги н рекрутов и ресурсы. Братство оказалось до неузнаваемости изменено, превратившись в эффективну военизированную организацию, созданную для ведения агрессивной экспансии
2197			Новое Братство расширило свои границы, снова встретилось с мутантами и сно их победило, после чего даже включило некоторых из них в свои ряды. Однако вскоре оно столкнулось с еще более опасной угрозой, исходящей из старого правительственного бункера NORAD (Контрольного комплекса Убежи 0) Эта угроза Пустошам была остановлена огромной ценой, но, как и всегда, Братство снова восторжествовало. **Закончился FoT BoS:** После этих событий Восточное Братство оказалось пере лицом сложной задачи удержания своих завоеваний. Плохие средства дальней связи и централизованная система управления удерживали их от продолжения экспансии.
2198			Анклав разработал многие новые технологии, включая вариации на тему моторизированной брони. Однако по качеству они все еще не могли сравниться моторизированной броней «старой школы», а многие образцы были откровенно хуже.
2208	**Январь**	**16**	После написания мемуаров (помните секретное руководство в F2?), Выходец из Убежища ушел из Аройо и его стали считать погибшим. Он оставил свой знаменитый костюм, положив его на свою кровать. Некоторые говорят, что Выходец из Убежища был взят к себе духами небес, другие – что он просто почувствовал, что пришло время уходить, и оставил Аройо Старейшинам.
2208	**Февраль**	**2**	Прошел один лунный цикл после ухода Выходца из Убежища, и жизнь в Аройо снова пошла своим чередом.
2208	**Февраль**	**2**	Началось последнее испытание дочери Выходца из Убежища на право стать Старейшиной. Она прошла значительные физические тренировки и овладела многими науками, и естественно, оружейными навыками.
2210	**Январь**	**31**	Дочь Выходца из Убежища прошла таинственное испытание, ключевым ингредиентом которого были размещенные в определенных местах мешочки с галлюциногенными растениями из сада Хакунина. Она выбралась из лабиринто Храма Испытаний, для чего ей пришлось воспользоваться всем ее шармом – по того, как ее пистолет заклинил еще на первом уровне. Она подвергла испытание значительной критике, после чего его методика была значительно изменена.

			Заметка: Ее сломанный пистолет можно было увидеть в стартовом мультике в *Fallout 2*.
2210	**Февраль**	**2**	Дочь Выходца из Убежища вступила на пост Старейшины. Она правила уверен рукой, и заработала большое доверие своей мудростью.
2211			Родился Фрэнк Хорриган… к сожалению.
2215	**Август**	**1**	Конгрессмен Ричардсон стал набирать влияние внутри Анклава – не без помощ его отца, президента Ричардсона.
2215			По прямому распоряжению президента ученые Анклава занялись активными исследованиями усовершенствованной моторизированной брони. Были разработаны и испытаны многочисленные прототипы.
2220	**Март**	**5**	Конгрессмен Ричардсон был избран на должность президента на первый пятилетний срок – естественно, при помощи и прямом политическом давлении отца (Президента Ричардсона).
2220	**Октябрь**		Ученые Анклава разработали надежную версию Усовершенствованной Моторизированной Брони. При испытаниях не обошлось без несчастных случае повлекших человеческие жертвы.
2221	**Март**	**23**	Родился «Избранный». В племенных записях не было записи о личности его от Причина этого неизвестна, но Старейшина могла просто стесняться…
2231			Родился сын Мельхиора.
2235			Анклав начал эксперименты над Когтями Смерти, пытаясь вывести совершенны бойцов для ведения действий в условиях враждебной окружающей среды
2235			Хотя к этому времени в Геко уже было небольшое количество мертвяков, имен этот период прибыла большая их часть и был основан сам город. Новый «прили мертвяков принес с собой некоторые технологии и «ноу-хау», что позволило сн запустить АЭС годом позже. Город-Убежище начал с подозрением посматриват на своих новых соседей.
2236	**Июль**	**20**	Разведчики Анклава обнаружили остатки военной базы Марипоза, к этому времени частично разрушенной.
2236	**Июль-Август**		Пока ученые и войска химзащиты Анклава обследовали развалины Марипозы, штурмовые отряды прочесали пустыню в поисках рабов, которые были нужны проведения дальнейших раскопок на военной базе. Один из этих отрядов включ солдата Фрэнка Хорригана, к этому моменту достигшего 25 лет и уже переведенного в полевые части из президентской секретной службы – возможно за некую вспышку немотивированного насилия или нечто подобное.
2236	**Август**		Мельхиор был пленен патрулем Анклава и в качестве раба принял участие в раскопках Военной Базы.
2236	**Сентябрь**		Инженерные команды Анклава и их рабы (в том числе и супермутанты) продолжали раскопки. Они натолкнулись на вирус FEV, и рабы начали мутировать. Фрэнк Хорриган также заразился и был отозван в Анклав для изучения.
2236	**Октябрь**		Мельхиор начал мутировать… но сохранил интеллект. Он додумался до того, ч Анклав уничтожит мутировавших рабов после того, как добудет необходимую информацию по FEV, и начал использовать свои навыки фокусника, чтобы незаметно вооружить своих собратьев по несчастью до того момента, как Анкла решит расправиться с ними.
2237	**Январь**		Анклав, получив необходимую информацию по FEV, и убрался с Военной Базы после того как мутации развились еще дальше (фактически, именно в этот моме появилось Второе Поколение супермутантов), однако оставил один взвод для экстерминации ставших ненужными рабов. Все пошло не по плану, и мутанты, используя припасенное оружие, понеся значительные потери, полностью уничтожил взвод «ликвидаторов». Оставшиеся супермутанты Первого и Второ

			Поколений решили остаться на Базе и сформировать новое сообщество.
2236-2238			Хорриган необратимо мутирует под воздействием FEV, став сильным, медлительным, глупым и упрямым супермутантом. Его продолжали изучать, предварительно связав и накачав наркотиками.
2238			Гарольд прибыл в Геко и начал участвовать в обслуживании АЭС.
2239	**Январь**	**23**	Изучение Фрэнка Хорригана подошли к концу. Было решено продолжать использовать его как боевика, после чего прошли полевые испытания его эффективности на жителях Пустошей.
2239	**Март**	**27**	Фрэнк Хорриган обрел свой знаменитый облик. Специально для него была созд особая версия Моторизированной Брони, после чего он был помещен в нее, и он была заварена снаружи. После ужасающе успешных полевых испытаний, Хорриган стал решением многих проблем Анклава.
2241			Произошла одна из наиболее сильных засух за многие годы, практически уничтожив посевы и скот в Аройо и Модоке.
2241	**Январь**		Первые образцы Джета появились в Реддинге – естественно, благодаря семье Мордино.
2241	**Февраль**		Город-Убежище отверг предложения союза, поступившие от семьи Бишоп из Н Рено и от НКР.
2241	**Март**		Начались атаки рейдеров на караваны Города-Убежища.
2241	**Июль**	**25**	**Начался Fallout 2:** Избранный прошел испытание в Храме Испытаний.
2241	**Июль**	**27**	Избранный покинул Аройо в поисках GECK.
2242	**Май**	**15**	Анклав послал закодированное сообщение в Убежище 13, активировав его центральный компьютер и объявив, что пора покидать Убежище. Мартин Фробишер собрал жителей Убежища на просмотр обучающего фильма.
2242	**Май**	**16**	Менее чем через сутки Убежище 13 было открыто – только чтобы принять два штурмовых отряда Анклава. Солдаты убили трех жителей, «сопротивлявшихся аресту», и захватили Убежище, похитив всех его жителей.
2242	**Май**	**17**	Специалисты Анклава выпустили Когтей Смерти в Убежище 13, чтобы окончательно его зачистить и скрыть присутствие Анклава. Другие Когти Смер были посланы в окрестные районы пустыни, чтобы избавиться от любых возможных сбежавших свидетелей.
2242	**Осень**		**Закончился Fallout 2:** Избранный попал в Анклав при помощи поврежденного танкера и уничтожил нефтедобывающую платформу «Посейдон», убив Президента Соединенных Штатов и сорвав планы Анклава по обретению мирового господства.

Приложение E: Информация по Братству Стали

Введение

Этот документ создавался как источник информации для тех игроков, которые хотят включить Братство в свою кампанию или поиграть персонажами из Братства. Большая часть информации из этого документа полностью неофициальна и самобытна из-за нехватки хорошей официальной информации о Братстве и Вы можете не согласится с чем угодно в этом документе (т.е. Вы вполне вольны изменять его содержимое по своему желанию). Так или иначе, но я думая, что материал, добавленный мной, лишь усиливает атмосферу Братства.

1.История

Восстание на базе Марипоза

История начинается 1-ого Января 2077-ого, когда правительство Соединенных Штатов переместило все исследования Форсированно Эволюционирующего Вируса (FEV-2) на военную базу Марипоза в Центральной Калифорнии. Вирус изучали из-за его мутагенных особенностей и возможности создания с его помощью суперсолдат – не только иммунных к бактериологическим агентам (этот эффект давал Пан-Иммунный Вирус, также известный как PIV или FEV-1), но и более сильных, живучих и быстрых.

Исследование проводилось в полной секретности, поэтому только комендант базы полковник Роберт Спиндэл и ученные и техники, работающие над проектом, знали, что же на самом деле творится. Исследователи использовали людей-«добровольцев», среди которых были солдаты, позже помещенные в список «пропавших без вести» (MIA). Около восьми месяцев ученые пытались сохранить секретность исследований. Но 10-ого Октября 2077-ого года военный персонал базы каким-то образом узнал о том, чем занимаются исследователи и сразу же начались волнения. Солдаты не могли поверить, что делалось с их братьями по оружию и весь порядок на базе рухнул. Комендант базы закрылся в своем кабинете и отказался выходить. Третья мировая война разразилась в тот же день, в который солдаты узнали ужасающую правду об экспериментах, и только ее начало лишь ухудшило настроения солдат.

В этой хаотической и безумной атмосфере солдаты смотрели на одного человека, капитана Роджера Максона, строевого офицера базы Марипоза. Максон сначала не мог поверить в сам факт проведения экспериментов, потом не мог согласиться с тем, что они были санкционированы правительством Соединенных Штатов, но он осознал, что нужно восстановить некое подобие организации на базе, а так как полковник закрылся в своей комнате и отказывался делать что-либо, то его долгом было принять командование. Ненависть солдат, обращенная на исследователей, росла в геометрической прогрессии по ходу того, как они узнавали все больше и больше и обнаружили мутировавшие останки свиней с человеческим геном и 12-ого Октября, спустя два дня после первой находки, капитан Максон помешал одному из своих людей прикончить ученого.

Пытаясь разрядить ситуацию, Максон решил, что они должны начать допрашивать ученых с целью выведать все об исследованиях. Первый допрос был проведен на следующий день. Первым допрашивали Роберта Андерсона, одного из ведущих исследователей FEV. Очень слабо сопротивляясь, он выдал капитану Максону и другим допрашивающим все детали исследования. Пока Максон обдумывал, что же делать дальше, Андерсон, возможно чувствуя опасность ситуации, в которой он оказался, начал плакать и кричать снова и снова что «они просто делали свою работу». Максон, находившийся в состоянии жесточайшего стресса и испытывавший сильное отвращение ко всему эксперименту, прервал истерические крики Андерсона, выстрелив ему в голову. Этот акт подтвердил лидерское положение капитана среди восставших солдат, хотя он все еще отказывался верить, что эта работа могла быть санкционирована правительством, которому он верно служил. Вокруг маленькой базы бушевала война.

Два дня спустя, 15-ого Октября, капитан Максон сделал последнюю попытку достигнуть полковника Спиндэла, выломав дверь в его кабинет как раз в тот момент, когда тот вышиб себе мозги.

Люди считали капитана Максона «своим человеком» после казни Андерсона и были весьма ему лояльны, вероятно из-за того, что они были свидетелями военного суда, а Максон показавший себя смелым и честным воином, принял на себя всю ответственность за произошедший хаос и их действия. В течении нескольких дней, последовавших за смертью полковника, Максон продолжал допрашивать ученых, и каждый допрос неизменно вел к казням. Материалы допросов все же уверили Максона в причастности к эксперименту правительства, так как ответы ученых были практически одинаковыми, и к тому времени, как он казнил Эрина Шэллмана, он окончательно признал это.

К 20-ому Октября прошло уже довольно много времени с того момента, как база перестала отвечать на вызовы командования, и капитан Максон начал задумываться, почему никого не прислали для выяснения причины неожиданного разрыва связи. Капитан Максон и его люди объявили о своем официальном отделении от Вооруженных Сил США. Два дня после этого они провели в ожидании, зная, что за их действия их ждет трибунал. Но ничего не произошло. Максон осознал, что военные действия перешли в свою решающую фазу, не оставляя ресурсов для распыления на внутренние нужды. В течении этих двух дней, когда Максон и его люди ждали разрешения своей участи, эта короткая война находилась на завершающей стадии. При помощи новейших технологий армия Соединенных Штатов отбросила китайцев вглубь их собственной страны.

Ядерный Армагеддон

День спустя, 23-его Октября, наступил Конец Света. Никто не знает, кто запустил ракеты первым, но менее чем за два часа человечество было практически уничтожено. Персонал базы находился в процессе допроса Леона Фон Фелдена, главы проекта по исследованию FEV, когда все контакты с внешним миром были оборваны.

Максон, думающий, что китайское правительство все еще существует, не исключал варианта появления его вооруженных представителей на базе рано или поздно, и поэтому им была дана следующая директива:

Согласно моему приказу, как действующего коменданта, занявшего эту должность вследствие неожиданной кончины полковника Роберта Спиндэла, имевшей место в период кризиса, весь персонал охранения базы перемещается в безопасный бункер в Затерянных Холмах.

Эта директива также касается семей офицеров и прочего персонала.

Этот приказ остается в силе пока не будет отменен представителем Министерства Обороны.

Приказ 1: Весь военный персонал с семьями покинет базу к 08:00, 25 Окт 2077. Весь персонал будет перемещен в бункер на базе «Затерянные Холмы». Самовольное оставление базы запрещается.

Приказ 2: Весь гражданский персонал остается на данной базе до окончания выполнения приказов их легальной командной структуры.

Приказ 3: Снаряжение, имеющее важное значение для выживания военного персонала базы должно быть немедленно извлечено из складов. Полное извлечение оборудования последует через некоторое время.

Приказ 4: Все коды военного правосудия инициированы и будут применяться к военному и гражданскому населению по законам военного времени.

Приказ 5: До тех пор, пока не будет восстановлен контакт с Министерством Обороны эти приказы имеют преимущество над любыми отданными ранее.

Капитан Максон

24 Окт 2077

Эти дни прошли со смешанным чувством доверия и страха. Данные датчиков показали, что выпадение радиоактивных осадков еще не затронуло область базы, и опасность основного препятствия эвакуации оказалась развеянной. Некое подобие порядка было восстановлено, необходимое снаряжение собрано, последние приготовления – сделаны. За день до выхода капитан Максон сделал эту поразительно показательную запись в своем личном дневнике:

Окт 26 2077

Я убедил людей в том, что мы должны похоронить ученых. Я не знаю почему… возможно, это успокоит мою совесть. Я в конце концов начал верить их историям, когда последний из них умирал.

Боже мой, кем я стал?

На следующий день, 27-ого Октября, военный персонал с семьями начал трудный поход к бункеру «Затерянные Холмы». Их путешествие подвергалось опасности попадания в зону радиоактивного заражения и встречи с бандами людей, безрассудно атаковавших группу. Несколько солдат потеряли семьи из-за этих атак, но и никто из нападавших не остался в живых, так как солдаты вскоре выследили и казнили их.

Прибытие в бункер «Затерянные Холмы»

В конце концов группа достигла бункера «Затерянные Холмы». Капитан Максон стал практически неоспоримым лидером группы. За недели и месяцы, в течении которых они следовали за ним, порядок был восстановлен и, благодаря кооперированию в единый отряд, они стали готовы к темному будущему, которое им предстояло. Через два месяца после прибытия в бункер «Затерянные Холмы» капитан Максон выступил со следующей речью:

Я рад видеть, что мы окончательно обосновались здесь и хочу поблагодарить всех вас за кооперацию в таких тяжелых обстоятельствах. Жизнь никогда, во всяком случае не раньше чем через несколько поколений, не встанет на тот путь, по которому она шла всего несколько месяцев назад. Цивилизация разрушена и человечество уменьшилось до песчинки от его былого величия. Мы все потеряли друзей, семью, братьев по оружия в этой отвратительной войне. Я знаю, что эта утрата невосполнима. Но мы здесь и мы еще живы, а что самое главное – мы готовы к будущему. Правительство Соединенных Штатов стало частью истории и нам не пред кем исполнять данную нами присягу. Мы свободы. Поэтому я решил, что старые военные звания будут упразднены и заменены новой системой, отражающей товарищество и кооперацию. Мы все в одной лодке, но даже более важно то, что мы все теперь одна семья. Вы оказали мне доверие быть вашим лидером в течении последних нескольких месяцев, однако я надеюсь, что демократические выборы удастся провести как можно скорее. В то время как остатки человечества скатились до «права силы» и анархии, мы должны быть тем Светом, который будет напоминать о том, каким человечество было однажды, и каким оно может стать вновь.
Ваш брат,
Роджер Максон
Дек 24 2077

Рождение Братства

Роджер Максон начал преобразование военного персонала базы Марипоза и их семей в Братство Стали. После этого рождественского сообщения персонал перестал обращаться друг другу используя звания, начав вместо этого называть друг друга братьями и сестрами. После травмирующих событий последних трех месяцев они чувствовали себя настолько сплоченными, что каждый согласился с идеей общей семьи. Первые демократические выборы прошли на следующий год, и Максон был избран первым Высшим Старейшиной, и сохранил это положение до самой смерти.

Следующие годы были менее богаты на события, но именно в это время был заложен фундамент идеи Братства. Организация полностью трансформировалась в Братство Стали, следуя идеям Максона о товариществе и технологии как самых важных инструментах. Максон помог создать новую систему званий, которая практически не изменилась с введения (во всяком случае, в Западном Братстве). Братство быстро начало развивать торговые отношения с выжившими, начавшими отстраивать заново соседние поселения.

Братство никогда не проявляло интереса к сельскому хозяйству, считая его тратой энергии, которую лучше использовать на развитие технологий для возрождения Пустошей, поэтому Братство стало полностью зависимым от торговли, хотя будучи

технологическим «оазисом» Пустошей, оно всегда легко находило партнеров. Братство быстро стало главным изобретателем и торговцем оружием.
К тому времени, как умер Максон, Братство целиком разработало ту структуру, которая продержится еще долгие поколения. Писцы разрабатывали технологию, Рыцари претворяли их задумки в жизнь, а Паладины обеспечивали их безопасность. Максон также ввел использование церемоний и ритуалов в Братство в эти годы для того чтобы усилить узы товарищества между братьями. Он также сделал обычным ношение церемониальных роб в то время, когда не надета броня. Некоторые братья пошли еще дальше, разработав полу-религиозный культ технологии, который хотя и не стал популярным среди большинства братьев, все же имел место с того времени и даже менее фанатичные братья очень почтительно относились к технологии.
Время шло, а Братство становилось все более изоляционистским. Идея о Братстве как об оазисе в Пустошах была сильна и многие братья были довольны своей жизнью, или хотя бы были рады, что они в Братстве, а не за его пределами. Многие верили, что Пустоши когда-нибудь могут снова стать цивилизованными, в не зависимости от того, будут они вмешиваться или нет. Меньшинство считало, что Братство должно быть более агрессивным и форсировать восстановление цивилизации, неся законы людям, хотя бы это и заняло много времени и сил.

Мутантская угроза
В 2161 году Братство столкнулось с мощной угрозой. Патрули Братства, уходившие к северу от «Затерянных Холмов», начали бесследно исчезать. Высший Старейшина, правнук капитана Максона, послал одного из лучших разведчиков Братства для обнаружения того, что атаковало патрули. Разведчик обнаружил источник угрозы. Старая база Марипоза не стала целью удара китайцев, как боялся капитан Максон, и осталась нетронутой (и не использованной) со времен войны. Однако кто-то нашел базу и начал использовать запасы FEV для производства солдат-мутантов. Мутанты были объединены в огромную армию и планировали, ни больше, ни меньше, порабощение всей людской расы. Скаут решил уничтожить фабрику по производству мутантов, предотвратив угрозу увеличения их численности. После этого Братство развернуло большую военную кампанию и отбросило мутантские армии далеко на восток.
Братство осознало свои заблуждения и начало играть более активную роль в жизни Пустошей. Оно начало более активно делится технологиями с соседними поселениями, давая более демократическим и цивилизованным, таким как Новая Калифорнийская Республика, расти. Мутантская угроза открыла Братству глаза и они осознали, что их участие нужно для того, чтобы вызволить человечества из варварства, в которое оно погрузилось.

Разделение Братства
Фракция Братства, верящая в то, что оно должно пытаться управлять заселенными территориями, продвигая в них развитие цивилизации, становилась все сильнее и разгорелась словесная война между ними и более умеренной фракцией, верящей в то, что нужно давать поселениям технологии и оставлять за ними самими право ей распоряжаться.
Боясь, что идеологические разногласия могут расколоть Братство, Старейшины, принадлежащие умеренной фракции, с одобрение «умеренного» же Верховного Старейшины, решили послать революционную фракцию туда, где они не смогут повредить деятельности Братства в Калифорнии – далеко на восток, преследовать отступающие армии мутантов и собирать информацию о них.
Когда «революционеры» отправились в путь, Братство успокоилось, и вновь стало изоляционистским, возможно даже больше чем прежде. Время шло, а Западное Братство играло все менее и менее активную роль в развитии Калифорнии. Демократическая Новой

Калифорнийской Республикой, становившейся сильнее день ото дня, и Братство решило, что оно не должно лезть в дела Пустошей, а может дать им идти своим чередом.

Появление Анклава

К тому времени, когда Братство снова встретилось с новой огромной угрозой, оно впало в технологическую стагнацию и ослабло. Уверенные, что ничто не может бросить им вызов, и считающие, что Пустоши в них больше не нуждаются в них, они решили укрыться, а их Писцы отошли от военного направления, став развивать технологии, улучшающие качество жизни.

Братство обнаружило новую угрозу людям Пустошей случайно в 2240. Во время обычного учебного упражнения взвод Паладинов получил по радио сообщение, как они сначала подумали – от другого отряда Братства. Все сообщения были декодированы во время дебрифинга, их последующий анализ дал Писцам понять, что неподалеку действует другая профессиональная военная организация. Мнение о том, что это вернулись посланные на восток братья, было отвергнуто сразу. Для сбора информации об этой возможной угрозе Братство организовало работу небольших офисов по всей Калифорнии. Офицеры в Дэне и Сан-Франциско начали перехватывать частые радиосообщения и определили, что где-то неподалеку должна быть какая-то база. Отряд Паладинов был послан для обследования зоны и передал о нахождении местоположения базы Навarро перед тем, как перестал отвечать на сигналы. Братство медленно собирало информацию об полувоенной организации, именующей себя «Анклав», но вскоре осознало, что Анклав превосходит Братство технологически. Братья и сестры оказались перед лицом того, что они – не единственный бастион технологии в Пустоши, а добытая им информация показывала то, что Анклав не так доброжелателен, как Братство, и что он планирует что-то большое. Братство увидело, что чтобы защитить людей от Анклава, нужно действовать быстро, и агентам удалось украсть некоторые технологии Анклава, в то время как Писцы снова переключились на разработку нового оружия. Однако так же неожиданно как она появилась, угроза вдруг исчезла. Перехваченные радиопередачи свидетельствовали, что главная база Анклава была уничтожена, и хотя оставалась еще база в Навarро, основная угроза уже миновала.

Западное Братство сегодня

Хотя возобновление активности Братства неожиданно оказалось невостребованным, это пробудило в Братстве важность поддержания постоянной готовности к встрече опасности и защите от нее и себя, и людей Пустоши. После поражения Анклава Братство решило усилить существующие аванпосты дополнительным персоналом и открыть несколько новых аванпостов. Их задачей был сбор информации и удостоверение в дружеских отношениях с местными правительствами. Через эти аванпосты Братство поддержало мнение людей Пустошей о себе как о защитнике и поборнике справедливости.

Рожденной во время смерти цивилизации, Братство показало себя одной из величайших надежд Пустошей на рождение новой. Их методы неявного воздействия могут оспариваться, но их побуждения не скрываются. Бастион технологии, драгоценный камень надежды, окно в мир жизни и нового, и древнего. В одном можно быть уверенным всегда: Братство восторжествует!

2. Западное Братство

2.1 Организация

Братство разделено на три «гильдии»: Паладинов, являющихся элитной боевой силой Братства и самой малой из этих групп; Рыцарей, которые поддерживают инфраструктуру Братства и выполняют физическую работу, создавая продвинутые продуты высокой

технологии; и Писцы, проводящие исследования и разработки Братства. Братство управляется демократически избираемым Советом, состоящим из четырех Старейшин и одного Высшего Старейшины.
Хотя Братство поддерживает равноправие между всем своими членами, оно осознает потребность в некой системе званий, т.е. различные звания подразумевают различную ответственность, не давая при этом никаких привилегий (с другой стороны, они дают привилегию в виде руководства). Система рангов дана ниже.

Паладин-Генерал	Рыцарь-Мастер	Писец-Мастер
Старший Паладин	Старший Рыцарь	----------
Паладин	Рыцарь	Писец
Младший Паладин	Младший Рыцарь	Младший Писец
----------	Посвященный	Посвященный

Посвященные

Посвященные – это будущее Братства. Они были рождены и выросли в Братстве, они получают лучшее образование и тренировки во владении оружием, насколько это возможно. Когда посвященный достигает возраста девятнадцати лет, он должен сделать выбор своего пути: он может стать Писцом или Рыцарем (хотя он может позднее изменить этот выбор). Посвященные тратят большую часть своего времени на учебу, задание по их обучению распределено между Паладинами, Рыцарями и Писцами. В свободное от учебы время посвященные выполняют не очень почетную, но все же необходимую работу, такую как поддержка чистоты на базе и приготовление пищи. Это помогает посвященным выполнять полезную для Братства работу и чувствовать ответственность уже с раннего возраста. Посвященные редко путешествуют за пределами безопасного бункера из-за своей ценности для Братства.

Младший Рыцарь/Младший Писец

Братство широко использует систему наставничества, каждый новый Младший Рыцарь получает наставника, который работает с ним и наблюдает за его прогрессом. После трехгодичного периода, когда наставник удостоверяется в том, что Младший Рыцарь/Младший Писец готов, он повышает его до Рыцаря/Писца. Система наставничества помогает усилить узы товарищества внутри Братства. Младший Рыцарь/Писец работает вместе с обычными Рыцарями/Писцами, выполняя ту же работу, что и они в инженерных/исследовательских бригадах.

Младший паладин

Рыцари, которые проявляют значительные боевые навыки, переводятся в отряды Паладинов, где они становятся Младшими Паладинами. Младшие Паладины служат в специальных отрядах под присмотром Старшего Паладина. Они проводят два года в звании Младших Паладинов, постоянно тренируясь в боевых искусствах, учась патрулировать и выполнять другие важные задачи, после чего, если они хорошо проявили себя, Старший Паладин, присматривающий за ними, повышает их до Паладинов и переводит их во взвод Паладинов. В ином случае они снова становятся Рыцарями. Младшие Паладины Западного Братства никогда не видели реального боя, они проводят все свое время в учебе.

Рыцарь

Рыцари ответственны за все производство технологии Братства и организованы в бригады разной численности, в зависимости от масштабов проекта. Рыцари служат в Братстве строителями, механиками, плотниками, сантехниками и выполняют практически всю остальную физическую работу. Каждый Рыцарь через некоторое время получает подопечного Младшего Рыцаря, для которого он становится наставником. Рыцари тратят свое время на две задачи: производство и боевые тренировки. Хотя Рыцари редко видят бой, т.к. военные нужды Братства обычно обеспечиваются маленькими группами Паладинов, они все же могут обеспечить мощный резерв хорошо тренированных бойцов.

Писец

Писцы – это исследователи и разработчики Братства. Писцы, как и Рыцари, работают вместе в бригадах требуемого проектом размера. Младших Писцов обычно перемещают между бригадами, чтобы они получили знания во всех областях исследований Братства, до тех пор, пока они не проявят себя должным образом в одной из них. Писцы ответственны за исследования Братства и в естественных, и в социальных науках. Управляющие проектом назначаются Писцом-Мастером. Писцы также ответственны за организацию медицинского обслуживания. Посвященные, которые хотят заняться медицинской карьерой, служат Младшими Писцами в медицинском отделении.

Паладин

Паладины тратят свое время патрулируя, охраняя, находясь на задании и повышая свои боевые навыки на тренировках. Паладины объединены в отряды из шести человек, руководимые Старшим Паладином. Каждый отряд автономен, но несколько отрядов могут легко действовать вместе, координируя атаку благодоря рации, встроенной в их шлемы. Паладины – единственные, кто носит Силовую Броню Братства, и они обычно вооружены наиболее мощным вооружением.

Старший Рыцарь

Рыцари, проявившие некоторые административные способности, и которые не требуются в качестве бойцов, повышаются до звания Старшего Рыцаря. Старшие Рыцари ответственны за все внутреннее управление в Братстве. Каждая рабочая бригада Рыцарей возглавляется Старшим Рыцарем. Старшие рыцари также занимаются утилизацией отходов, заготовкой еды, экономикой и торговлей, проверкой наличия всего необходимого и т.п. Старшие Рыцари также ответственны за складские помещение и распределение припасов. Старшие Рыцари настолько сильно затребованы в функционировании инфраструктуры Братства, что они редко видят бой. Старшие Рыцари избираются из обычных Рыцарей Рыцарями-Мастерами. Старшие Рыцари также могут быть личными ассистентами Старейшин.

Старший Паладин

Старшие Паладины служат лидерами отрядов Паладинов и избираются за свои тактические и лидерские способности. Они ответственны за тренировки и мораль Паладинов под их командованием и ведут их в бой. Старшие Паладины избираются Паладином-Генералом.

Мастер-Рыцарь

Мастер-Рыцарь ответственен за все обеспечение существования Братства и тратит большую часть своего времени на координирование Старших Рыцарей, удостоверяясь, что в общем все идет нормально. Мастер-Рыцарь избирается из Старших Рыцарей Старейшинами.

Мастер-Писец

Мастер-Писец ответственен за координирование всей научной работы Братства. Мастер-Писец составляет списки членов бригад и назначает управляющих проектом, от которых он получает рапорты о ходе работ. Мастер-Писец также имеет номинальный контроль над всем медицинским отделением и может назначать главного медицинского офицера. Мастер-Писец избирается из Писцов Старейшинами.

Паладин-Генерал

Паладин-Генерал ответственен за управление отрядами Паладинов Братства, так как является главным военным стратегом. Паладин-Генерал назначает Старших Паладинов и определяет состав отрядов.

Старейшины

Братством руководят пять личностей, четверо Старейшин и Высший Старейшина. Старейшины выбираются на восьмигодичный срок, но циклично, т.е. одного Старейшину переизбирают каждые два года. Эта система создана для обеспечения преемственности управления, поэтому невозможно неожиданное изменение политики и организации Братства в результате выборов. Старейшины тратят свое время разрабатывая политические решения и обсуждая лучший для Братства путь вперед.

Высший Старейшина

Высший Старейшина – это высший представитель Братства, который тратит свое время на общение с различными братьями и доведением их проблем до Старейшин. Номинально он также ответственен за все функционирование Братства и некоторую часть дня посвящает общению с Мастером-Рыцарем, Мастером-Писцом и Паладином-Генералом. Высший Старейшина также обдумыванием того, в каком направлении двигается Братство и каково должно быть его будущее. Высший Старейшина избирается пожизненно, хотя может быть смещен по результатам всеобщего референдума инициируемого в случае соответствующего запроса всех четверых членов Совета. Высший Старейшина не вмешивается в обсуждения и решения Братства, хотя имеет право голосования в случае, когда голоса в Совете поделились на две равные части. Высший Старейшина также считается «отцом» Братства и любой брат может поделиться с ним своей проблемой.

2.2 Рекрутирование

Братство не осуществляет рекрутирования извне, все члены – прямые потомки тех выживших, что заселили бункер «Затерянные Холмы». Это сделано для поддержания отделения от жителей Пустошей. Некоторым образом, Братство боится быть «испорченным». Это означает, что члены Братства проводят всю свою жизнь внутри него и полностью лояльны к нему.

2.3 Культура

Идеология

Братство видит своей целью помощь человечеству в восстановлении нового Золотого Века, которую нужно осуществлять распространяя технологию и обеспечивая снабжение тех, кто хочет отстроить цивилизацию заново. Этот процесс оно видит скорее последовательным и реформативным, чем революционным. Братство не добивается власти над Пустошами и не имеет никакого интереса к форсированию процесса восстановления цивилизации.
Западное Братство не имеет интереса к доминированию, и хотя оно хочет восстановления цивилизации, его основная лояльность – к самому себе и продолжение выживания собственных членов. Хотя до этого оно вело политику практически полного изоляционизма, с того момента, когда появился Анклав, Братство снова начало проявлять несколько больший интерес к развитию Пустошей.

Структура семьи

Братство использует расширенную систему семьи, центрированную на традиционной западной семье, состоящей из мужа, жены и детей. Дети воспитываются вместе (как в интернате) и это помогает в формировании очень сильной сработанности и чувства взаимовыручки.

Образование

Посвященные начинают свое обучение и вступление в Братство с раннего возраста, и, вероятно, получают лучшее в Пустошах обучение в искусствах, науках и боевых навыках. Все посвященные получают некоторое базовое обучение до 19 лет, после чего выбирают область своей специализации, вследствие чего все они хорошо образованны и, если им это может потребоваться, обучены боевым навыкам. Образование базируется на чувствах братства, товарищества, кооперации и самопожертвовании, и такие братья/сестры становятся хорошей командой и оказываются полностью лояльны Братству. В дополнение, особое акцент делается на технологии как средстве восстановления человечества, и некоторые братья/сестры испытывают практически фанатическую веру в нее.

Культ технологии

Хотя Братство практически атеистично, культ технологии существует, и даже имеет некоторую силу внутри Братства. Некоторые члены возвели отношение Братства к технологии в ранг религии и даже молятся на ее достижения. Большинство братьев, даже верующих в технологию, все же не склонны к экстремизму.

2.4 Экономика

Внутренняя

Братство, как остаточная форма армейской структуры, использует систему снабжения, возглавляемую начальником склада и его помощниками. Каждый брат имеет допуск к некоторому снаряжению, в зависимости от его звания и специализации, которое он может свободно получить со склада. Братство имеет длинный список материалов, доступных соответствующим рангам и классам. Дополнительные запросы могут быть потребовать разрешения начальства, в зависимости от количества и качества затребованного снаряжения.

Например, каждый Паладин имеет право затребовать следующий боекомплект: один костюм силовой брони, стимпаки в количестве, достаточном для личного использования, оружие ближнего боя (обычно Потрошитель или боевой нож), два оружия малого класса, оружие большого класса (обычно миниган) и столько амуниции, сколько потребуется. Дополнительные запросы (такие, как полевая аптечка, или мины, или дополнительное тяжелое оружие) требуют подтверждения командира отряда Паладинов, или, из-за очень высокой стоимости оборудования/машинерии, как тяжелая боевая техника, даже подтверждения Паладина-Генерала.
Другой пример – механик может затребовать все необходимые для работы инструменты, но более дорогое оборудование или машинерия потребует подтверждения от Старшего Рыцаря или даже Мастера-Рыцаря.

Внешняя

Братство не использует деньги, поэтому вся торговля идет при помощи бартера. Братство снабжает соседние поселения технологиями, оружием и амуницией в обмен на еду и сырье. Братство очень сильно зависит от этой торговли, т.к. не имеет собственного сельского хозяйства и не ведет другой деятельности для добычи сырья, например шахтной.

2.5 Логистика

Процентный состав активного персонала, занятого на определенных работах на 1-ое Января 2243 года.

Всего: 2785 человек
Паладинов: 6%
Рыцарей: 40%
Администрация: 8%
Производство: 32%
Писцы: 29%
Посвященные: 25%

3. Восточное Братство

3.1 История

Изгнание из Братства
После победы над мутантской угрозой Братство разделилось на две группы: умеренную, верящую в то, что общество сможет развиться само, без дополнительной помощи Братства, и группу, верящую в необходимость форсирования процесса восстановления Пустошей. Это разделение углублялось и Братство вскоре достигло той стадии, когда стал возможен внутренний конфликт в случае продолжения бездействия. Побежденные незначительным большинством в управляющем Совете, лидеры и наиболее активные приверженцы идеи о доминировании Братства были посланы выполнять миссию далеко на восток, вести наблюдение за отступающими армиями мутантов, и, при необходимости, уничтожать их. Около половины Паладинов и большая часть Рыцарей, но всего лишь несколько Писцов были посланы туда на больших Воздушных Кораблях и Западное Братство вернулось к обычной жизни.
Стихийное бедствие настигло изгнанных братьев когда они были недалеко от старого довоенного города Чикаго. Огромный электрический шторм вызвал крушение Воздушных Кораблей в регионе, известном как Иллинойс. Многие братья погибли в аварии, а

выжившие были потрясены и затеряны в неизвестных землях. Следующие месяцы были потрачены на перегруппировку. Выжившие решили основать свое собственное Братство, которое, по их мнению, должно было драться за идеалы, в которые они верили. Они знали, что были изгнаны за свои политические взгляды и теперь чувствовали, что у них наконец появился шанс претворить их в жизнь. Братство радикально преобразовалось в эффективную военную организацию, способную быстро аннексировать соседние территории.

Новая сила в Пустошах

В то время, когда Восточное Братство расширяло свое влияние, оно начало включать в себя все больше и больше членов. Дух товарищества старого Братства был утерян, но его заменило создание высокоэффективной армии. Во время своей экспансии Братство снова столкнулось с отступающими мутантами, снова обезглавило их командование и даже стало рекрутировать некоторых дезорганизованных мутантов в ряды Братства.

После победы над мутантами Братство встретилось с еще более зловещей угрозой, происходившей из старого правительственного комплекса NORAD (контрольного центра Убежища 0). Эта угроза Пустошам была побеждена огромной ценой, но Братство снова восторжествовало. После это задержки в своем развитии Восточное Братство сконцентрировало свое внимание на средне-западном регионе и продолжило свою политику агрессивной экспансии, хотя плохая система дальней связи и абсолютно централизованное управление продолжили создавать этому препятствия, а его отсталость в исследованиях и производстве означали, что у него нет надежды потягаться в технологиях со своим Западным кузеном. Но хотя и отсталое в технологическом плане, оно может восполнить разрыв объемом людских ресурсов, т.к. проводит агрессивную призывную политику в поселениях, над которыми доминирует.

3.2 Организация

Восточное Братство радикально отличается от породившего его Западного. Незамедлительно после объявления себя независимым от Западного Братства, оно начало реорганизовывать себя. Восточное Братство намного более похоже на довоенную завоевательную армию, чем на развивающее технологии товарищество.

Класс Рыцарей был полностью исключен из обращения в Восточном Братстве, т.к. оно верит, что тот, кто может держать в руках оружие, должен сражаться, а не строить. В Восточном Братстве звание Рыцаря – это всего лишь еще одно из званий, доступных бойцам, выше посвященного и ниже Паладина. Братство активно использует принудительный труд для наказания преступников и инакомыслящих, и эти заключенные производят все, что требуется Братству на больших фабриках.

Доминион Братства разделен на некоторое число округов, контролируемых специально назначаемыми Паладинами-Лордами. Эти Лорды ответственны за развитие своего округа и отчитываются прямо перед правящим Советом Старейшин Братства.

Те, кто были рождены и провели всю свою жизнь в Восточном Братстве, служат в качестве Паладинов или Писцов, хотя Писцы Восточного Братства – это в основном администраторы, выполняющие ту работу, которую выполняют Рыцари в Западном Братстве. Причина этого – то, что Братство доверяет только тем и ценит только тех, кто был рожден в нем. Внешние могут стать солдатами, они всегда доступны в больших количествах, но Паладины и Писцы проводят (в основном) всю свою жизнь воспитываясь и обучаясь Братством и лишь они могут считаться настоящими специалистами. Большинство солдат Братства очень слабо понимают Братство, они знают, что должны сражаться, а иначе их родное поселение будет наказано, а они – расстреляны. Только десять процентов из Писцов Восточного Братства работают над исследованиями и разработками.

Рожденные в Восточном Братстве и показавшие боевые или лидерские качества потенциально могут достигнуть звания Паладина. Очень немногие «внешние» рекруты могут подняться выше звания Рыцаря-Командира (даже если доживут до этого), так как им не доверят столько власти.

Старейшина	----------
Паладин-Генерал и Паладин-Лорд	----------
----------	Писец-Руководитель
Паладин-Командир	----------
Паладин	----------
Младший Паладин	----------
Рыцарь-Командир	Старший Писец
Старший Рыцарь	Писец
Младший Рыцарь	Младший Писец
Старший Сквайр	----------
Сквайр	----------
Старший Посвященный	----------
Посвященный	Посвященный

Посвященный

Посвященный – это звание, с которого каждый начинает, но под этим названием скрывается довольно разные типы персонала. Меньшинство братьев, рожденных и выросших в Братстве, получают ранг посвященного по достижению 19 лет, после чего повышаются до Младшего Писца или Младшего Паладина. Посвященные «внешние» получают лишь звание Старшего Посвященного после полной тренировки. Немногие «внешние», обладающие определенными техническими навыками, становятся Младшими Писцами и живут намного дольше своих менее сообразительных коллег-посвященных, ставших солдатами.

Старший Посвященный – Старший Сквайр

Повешения вплоть до звания производятся прямо на задании на основе успехов солдата и используются для отсеивания совершенно непригодных к службе солдат. Около половины солдат доживают до этого звания и повышаются до Младших Рыцарей. Эти звания наиболее опасны для молодых солдат, т.к. Братство считает их почти бесполезными и выдают им наиболее дешевое снаряжение, при этом посылая на весьма опасные задания.

Младший Рыцарь – Старший Рыцарь

«Внешние» солдаты, достигшие звания Младшего Рыцаря показали себя в деле неоднократно и оказались чем-то большим, чем просто пушечное мясо. Отряды Рыцарей весьма опытны и обычно используются командованием более тактически грамотно, чем солдаты более низких званий. Рыцари также тратят много времени на патрулирование контролируемых Братством регионов и поддержание присутствия Братства в поселениях, находящихся под его защитой.

Младший Писец – Писец

Писцы ответственны как за всю административную работу Восточного Братства, так и за его исследования и разработки. Большинство Писцов было выросло в нем и имеет полное

понимание его целей и методов. Некоторые были приняты уже взрослыми из местного населения, за их ценные технологические знания, однако они допущены только до тех областей исследований, в которых являются экспертами. Только выросшие внутри Братства имеют доверие администрации. Писцы работают в административных или проектных бригадах, возглавляемых Старшими Писцами. Младшие Писцы повышаются до Писцов через несколько лет, если демонстрируют соответствующие способности.

Рыцарь-Командир

Рыцари-Командиры – это повышенные в звании Старшие рыцари. Это производится за их лидерские навыки и им доверяется отряд из шести человек.

Старший Писец

Старшие Писцы возглавляют основные направления административной и исследовательской работы Братства и ответственны за различные детали работы Писцов и заключенных. Писцы также ответственны за логистику. Они проверяют, что все вещи находятся там, где они должны быть, и что здания построены вовремя, а снаряжение всегда доступно. Они проверяют наличие еды и коек для каждого и обеспечение чистоты баз. Кроме этих обязанностей по логистике, Писцы проверяют полноту призыва новых рекрутов и дают им теоретическое образование. Они создают тренировочные диски Братства и учебные фильмы. В общем, они проверяют, что все идет нормально день ото дня. Старшие Писцы отчитываются прямо перед Писцом-Руководителем.

Младший Паладин

Большинство «внешних» не допускается выше звания Рыцаря-Командира из-за боязни того, что они могут быть не полностью лояльны Братству, поэтому Младшие Паладины Братства – это довольно «зеленые» молодые люди, проведшие всю свою жизнь воспитываемые и тренируемые Братством. Хотя и «зеленые», они растут в весьма армейской атмосфере и довольно хорошо подготовлены к настоящему бою. Младшие Паладины служат в специальных отрядах вместе, с контролирующим командиром, и повышаются до Паладинов после того, как проявят себя в бою. Младшие Паладины обычно посылаются на задания с низким расчетным уровнем потерь, для их подготовки к их Паладинской службе, при этом не подвергая их опасности, ведь их гибель означает зря потраченные годы на их обучение. Те, кто не проявляет себя должным образом, переводятся в бригады Писцов.

Паладин

Паладины – это элитные боевые части Братства. Экипированные лучшим оружием и броней, имеющие за плечами годы тренировки и весьма опытные, они почти непобедимы в бою. Однако из-за их ценности Братство часто боится использовать их, поэтому они участвуют в операциях только при крайней необходимости. Паладины также действуют в качестве личных телохранителей высшего офицерского состава Братства.

Паладин-Командир

Паладин-Командир избирается своим прямым командующим (Паладином-Лордом, если отряд служит в округе, или Генералом, если он служит в мобильном соединении) за свое лидерство и тактические способности, он возглавляет отряд из шести Паладинов.

Писец-Руководитель

Руководитель – это второй по важности человек на базе. Он ответственен за все функционирование находящейся под его командованием базы, и тратит большую часть своего времени на координирование Старших Писцов и другого персонала.

Паладин-Лорд

Паладин-Лорд выполняет функции руководителя округа. Каждый из них ответственен за функционирование округа под его командованием и базы, находящейся в нем. Он ответственен за всех людей, живущих в его округе (что больше соотносится с феодальным званием «лорд», чем с обычным военным званием). Вместе с Писцом-Руководителем он удостоверяется, что все идет как надо. Паладины-Лорды стараются быть хорошими организаторами и способны быть долгосрочными стратегами. Их работа – превратить мечту Братства о новой цивилизации в реальность через практическую деятельность, и их работа, вероятна, наиболее важная во всем Братстве. Лорды отчитываются перед Советом Старейшин.

Паладин-Генерал

Паладин-Генерал избирается из Паладинов-Командиров за его тактические навыки. Каждый Генерал получает воинское соединение для командования и задачу для выполнения. Если он успешно ее выполняет, то он получает больше власти, а если проваливает (и выживает) – то понижается обратно до Паладина-Командира. Старейшины используют этот метод для наказания ошибок и выбора тех, кто достоин занимать эту позицию и достоин оправдывает доверие, оказанное командованием.

Совет Старейшин

Восточное Братство управляется Советом, состоящим из пяти Старейшин. Старейшины избираются пожизненно голосованием всех Писцов и Паладинов. Два Старейшины избираются из Писцов и три – из Паладинов. Старейшины ответственны за все долгосрочное управление Братства. Они решают, как использовать ресурсы для максимальной стратегической отдачи и направляют Паладинов-Лордов в управлении округами и Генералов в ведении армий.

Структура отрядов

Братство использует отряды из шести человек, и оно верит, что это дает максимальную огневую мощь при минимальных затратах человеческих ресурсов. Это число обеспечивает разносторонность отряда и его идеальный размер для патрулирования территорий, контролируемых Братством, а также дает возможность при необходимости комбинировать несколько меньших отрядов для выполнения больших миссий. Братство не использует традиционную военную структуру, в которой каждый отряд является частью большего отряда, поэтому все ограничивается уровнем отряда. В основном командование подразделением обращается с изложением задач прямо к лидерам отрядов, и не существует никакой иерархии между ними. Из-за того, что Восточное Братство одержимо идеей персональной инициативы, успеха или провала своими силами, это работает хорошо, и лидеры отрядов способны определять лучший курс сами, с небольшим направлением сверху.

Инквизиция

Из-за того, что Восточное Братство на 4/5 состоит из «внешних» рекрутов, которые часто вступают в Братство под нажимом и готовы восстать против своего нового хозяина, была создана специальная Инквизиция, насчитывающая специально тренированных Паладинов и Писцов в каждом округе. Инквизиторы удостоверяются в том, что «внешние» рекруты вступили на требуемый путь и готовы исполнять приказы, и быстро наказывают тех, кто осмелился нарушить доктрину Братства. Они – те, кого боятся в Восточном Братстве.
В дополнение к действию в качестве военной полиции Братства, Инквизиторы также разбираются с инакомыслящими, бунтовщиками и мятежниками, появляющимися среди местного населения в подконтрольных Братству территориях. Каждый округ имеет собственный отряд Инквизиторов под командованием Старшего Паладина. Один из Старейшин ответственен за все операции, проводимые Инквизицией. Паладины и Писцы имеют полный иммунитет от проверок Инквизиции.

3.3 Рекрутирование

В то время, когда Западное Братство вовсе не осуществляет призыв извне, Восточное Братство полностью зависимо от пополнения своих рядов новыми рекрутами из подконтрольных поселений. Оно не боится посылать своих рекрутов на самоубийственные задания, так как высокий моральный уровень требует постоянного притока нового персонала. Персонал получает лишь базовый курс военного обучения и плохо экипирован, поэтому вложения в их подготовку невелики, а большие потери не обременяют руководство.
Эта ситуация выглядит совершенно по другому по отношению к тем, кто родился и вырос в Братстве, т.к. вложения в них высоки, и поэтому они служат в качестве Писцов или офицеров высокого ранга, имея лучшее снаряжение и редко видят очень опасные битвы. Братство с удовольствием разменяет жизнь многих «внешних» на жизнь одного из своих «настоящих»братьев при необходимости.

3.4 Культура

Идеология

Восточное Братство видит цель своего существования лишь в организации Пустошей таким образом, чтобы стало возможно восстановить цивилизацию, и оно верит, что единственный путь к этому – в доминировании. Восточное Братство старается создать большое полицейское государство, в котором не будет преступности и оппозиции, и которое сможет стать надсмотрщиком за возрождением цивилизации.

Военное правление

В то время как Западное Братство – это доброжелательное товарищество с мощными военными способностями, Восточное Братство – это армия. 85% Восточного Братства – это военный персонал, не занятый ничем кроме поддержки и распространения контроля Братства. Остальные 15% - в основном административный персонал, а научно-исследовательский отдел крошечен. Организация существует для одной цели – обладания властью, и ее культура абсолютно милитаристическая. Технологическое товарищество Западного Братства абсолютно забыто.

Персональная инициатива

Одна вещь, которую Восточное Братство распространяет на большую часть армий – это доверие в отношении того, чтобы люди определяли, что им делать сами. Возможно, это происходит из-за наличия устойчивого потока новых рекрутов, и если они провалятся и будут убиты, то это будет плохо вдвойне, потому что Братство контролирует поселения, из которых они родом, и если оно узнает, что они не выполнили своих задач, то их семьи будут наказаны. В дополнение, отсутствие хорошей технологии дальней связи означает, что личная инициатива должна быть допущена.

Технология

Восточное Братство не имеет ничего из того отношения к технологии, которое имеет Западное Братство. С отделения от Западного Братства были сделаны очень немногие технологические достижения. Так как Восточное Братство – агрессивный экспансионист, и имеет столько много новых рекрутов, то оно часто выдает своим солдатам низкокачественное снаряжение. Абсолютное большинство солдат Братства имеет простую кожаную или металлическую броню, которая может быть легко производима в больших количествах.

3.5 Экономика

Внутренняя

Восточное Братство, не имеющее доверия к своим «внешним» солдатам, использует для внутренних отношений деньги, называемые «купонами». Склад более похож на ломбард, чем собственно на склад. Начальник склада «покупает» у солдат их добычу задешево, а «продает» им обратно ее же, но в несколько раз дороже. Солдаты получают большую часть дохода от продажи ненужного снаряжения, подобранного на задании, хотя им ежемесячно выплачивается небольшая зарплата, и используют эти деньги для пропитания и «покупки» всего снаряжения, которое им требуется. Солдаты полностью ответственны за свое снаряжение и сами решают, что им нужно, что часто приводит к довольно «пестрой» экипировке отряда. Это так же является частью плана Братства по производству минимальных вложений в отдельных солдат – просто те, кто проживут дольше, получат больше «купонов» и «купят» себе более хорошее снаряжение.

Внешняя

Восточное Братство производит очень мало торговых операций. Еда и сырье получаются из подконтрольных Братству территорий, оружие конфискуется, а те, кто знает как производить оружие и амуницию, или обладает другой ценной технологией, нанимается или просто порабощается. Оружие и снаряжение или обирается с трупов, или производится заключенными.

3.6 Логистика

Процентный состав активного персонала, занятого на определенных работах на 1-ое Января 2234 года.

Всего: 6426 человек
Военный персонал: 85%
Паладинов: 4%
Солдат: 81%
Административный персонал: 13.5%

Исследование и разработки: 1.5%

Заметьте: Посвященные все еще проходят обучение, гражданский персонал нанимается на краткосрочный период, а заключенные не указаны здесь, т.к. считается, что они не принимают активного участие в поддержке Братства.

4. Братство в играх

История Братства сильно переплетается с историей Пустошей и две организации, скрывающиеся за этим именем, оказывают очень непохожее влияние на разные регионы бывших Соединенных Штатов. За свою историю Братство металось от безумной активности к экстремальному изоляционизму и в конце концов разделилось на две организации, в равной степени соответствующих вселенной Fallout`а и играющих в ней не последнюю роль. Надеюсь, что этот документ содержит достаточно для создание богатой и реалистичной ролевой игры, и, в окончание, я хочу высказать некоторые размышления о включении Братства в Вашу кампанию и отыгрывании личностей, состоящих в нем.

4.1 Включение Братства в кампанию

Рано или поздно, скорее всего вы захотите включить Братство в Вашу кампанию или приключение. Братство тем или иным образом вовлечено практически в любое крупное событие, происходящее в Калифорнии или на Среднем Западе, или, во всяком случае, его присутствие может выгодно сказаться на атмосфере игры. Истории, организации и культуры, описанных в этом документе, должно хватить для создания полнокровных сеттингов по Братству и персонажей родом из него, однако Вам может показаться этого и недостаточно, особенно при создании сеттинга. Главное помнить о том, что Братство – это не случайный фактор в Пустошах. Это организация с четко отработанными мотивами и задачами, которая всегда имеет хорошую причину для всего, что она делает. Братство может занимать центральное место в Вашей кампании (если группа игроков содержит персонажей из Братства, или основная задача – сделать что-то с Братством, например в виде диверсанта Анклава подпортить Братству жизнь) или же наоборот (например, маленький аванпост Братства может быть расположен в городе, который посетили игроки, или они могут встретить патруль Братства, от которого они могут получить некоторую информацию или задание). Каким образом включить Братство в Вашу кампанию – так или иначе, ответ на этот вопрос полностью за Вами, но для поддержания реализма Вам стоит подумать о его мотивах и спросить самого себя, почему Братство этим занимается и для чего ему потребовались игроки. Если Братство хочет нанять «внешних» для выполнения задания, то почему? Почему они не могут выполнить его сами? Всегда думайте об его истории, организации и культуре и придерживайтесь некоего реализма в ведении кампании и все будет ОК.

4.2 Игра персонажем из Братства

Братство представляет довольно широкие возможности для отыгрыша, включая персонажей-бойцов, ученых, техников и переговорщиков. Какая-то часть игроков или они все могут быть членами Братства. Например, группа может быть небольшим разведотрядом Братства, состоящим из Паладина (обеспечивающего безопасность), Писца (собирающего и анализирующего информацию) и Рыцаря (торговца/переговорщика).
Или же в группу «обычных» персонажей может быть (по некоторой причине) включен персонаж из Братства. Если Вы хотите это сделать, то Вам придется найти этому логичное объяснение, так как Братство (во всяком случае Западное) не имеет дезертиров. Возможно, он может быть советчиком или контролирующим, удостоверяющимся, что

нанятая группа игроков делает то, что угодно Братству, или он/она может быть разведчиком, решившим присоединиться к группе на время выполнения своего собственного задания. Однако всегда нужна веская причина для присоединения персонажа из Братства к некой группе, и в то время, когда выживание станет основной целью других членов группы, персонаж из Братства все равно будет ставить выше этого поставленную перед ним задачу, и, за редким исключением, будет действовать так, как по его мнению будет лучше для Братства. Персонажи из Братства могут открыть свои задачи остальным членам группы или хранить их в секрете. Эти скрытые задачи могут быть важной частью сюжета кампании и должны быть обсуждены с мастером до игры, чтобы он мог включить их в кампанию.
Во время создания своего персонажа Вы должны остановиться на его личности и роли и Вам стоит вообще задуматься – а сможете ли Вы такое отыграть? Если вся группа будет состоят из одних «крутых бойцов», то игра станет лишь процессом шинкования монстров, а возможностей для отыгрыша будет немного (и если это все, что Вам нужно – то ничего стыдного в этом нет!) Отыгрыш совсем небоевого персонажа может быть не менее увлекательным, так как ему доступны те способы взаимодействия с окружающей средой Пустошей, которых никогда не обретет «боец», так как ему придется использовать серое вещество для решения проблем, а не просто лениво постреливать в сторону врага из BFG.

4.3 Игра NPC из Братства

Если персонажи не будут сами отыгрывать персонажей из Братства, то они все еще могут встретить неигровых персонажей из Братства, контролируемых мастером. В разделе 4 этого документа вы могли видеть некоторых NPC, которых можно использовать в Вашей кампании или использовать их как основу для создания собственных. NPC – это возможность для мастера взаимодействовать с игроками, если его NPC интересны и реалистичны, с собственными целями, надеждами и причудами. Качество NPC и то, как Вы отыгрываете их, может спасти или угробить кампанию, поэтому обратите особое внимание на создание их личностей. Отыгрыш – это всегда импровизация, но в заранее проработанном направлении, для этого можно попрактиковаться во «вживании» в Ваших NPC (обыграть их поведение, голос и мимику перед зеркалом). В этом случае игроки надолго запомнят Ваше приключение.

Приложение Ж: Информация по Анклаву

Следует отметить очень большую степень опциональности некоторых сведений, изложенных ниже. Значительная часть данной информации является попыткой фанатов описать интересующую их организацию и прямо или косвенно не подтверждаются ни одним из официальных источников. В особенности это касается т.н. «Проекта машина с искусственным интеллектом», но не ограничивается этим. Тем не менее, значительная часть дополнительной информации вполне атмосферна, поэтому мы оставим за мастером право изменять все нижеследующее в случае с «каноническими» источниками. Просто мы не могли вырезать половину текста без того, чтобы пострадала вторая его половина.

– – – –

I. История Анклава

EnclaveNet: On-Line
Файл: Генерал Джейсон Л. Ричардсон об Анклаве
Уровень секретности: Нет
Дата обновления: 12 декабря 2097 года

Много лет прошло с основания Анклава и немногие помнят свою историю. Я чувствую себя ответственным за образование своих потомков. Я должен загрузить эти ценные данные в компьютеры EnclaveNet, это напомнит людям, какими мы были и какими мы стали. Наша история началась в 2055 году, когда правительство США поняло, что ядерный конфликт с нашими врагами приведет к общему краху правительственной инфраструктуры. Мистический Армагеддон стал реальным. Компания Vault-Tec получила лицензию на создания серии подземных бункеров на случай войны, названных Убежищами. Это должно было помочь выжить некоторому количеству граждан, но мы также нуждались в командном и правительственном центре, который также должен был уцелеть, при этом значительно превосходя Убежища по размеру.
Северная Калифорния и Невада были выбраны из-за относительного недостатка целей по сравнению с остальным обширным открытым пространством. Затем некоторые специалисты Пентагона нашли старую нефтяную платформу, которая являлась отличной базой для строительства подводного города. Создание этой секретной базы началось в 2057 году и Гидрополис, столица Анклава, был закончен в 2074 году. Также правительство построило несколько форпостов на материке.
В отличие от Убежищ, которые содержали только запасы и знания, необходимые для выживания после войны, научные достижения человечества были сохранены в компьютерах EnclaveNet, ставших похожими на современный вариант Александрийской Библиотеки. Первые граждане появились в Гидрополисе в 2076 году, а максимальный уровень населения в 250000 человек должен был быть достигнут к 2081 году. Разразившаяся в 2077 году война остановила продвижение строительства и некоторые форпосты остались недостроенными.
Я был командиром элитного 101-го Воздушного Дивизиона и думал, что меня пошлют на передовую, но вместо этого пришел приказ о том, что я и половина дивизиона отправимся защищать секретную базу, а остальные отправятся на фронт. Тогда я был взбешен, но в противном случае я сейчас был лишь радиоактивной кучей костей где-нибудь в Китае. Мы приземлились в Гидрополисе и видели, как один за другим появлялись остальные. Сначала команда НАТО, затем Пентагон и Вашингтон, NORAD, Зона 51, Железная Гора, все те города в ENAU, и здесь, в штатах. Нам не было позволено посылать любые передачи. В конце концов безумие закончилось, и мы остались одни. Мы ни с кем не имели контактов, со всеми спутниками не было связи, все коммуникаторы широкого диапазона на материке были уничтожены. Мы посылали разведчиков, но они никогда не возвращались. После потери нескольких сотен человек мы обнаружили, что наша старая силовая броня T51b просто не могла остановить такое высокое радиоактивное излучение. Так мы просто скрылись под водой, защищенные от излучения, и с тех пор не имели никаких контактов с внешним миром. Около 25000 из нас жили здесь. Я больше не лидер Анклава (мы назвались так потому что после войны, или скорее Войны, мы – единственная сохранившаяся часть США), у нас есть сенат и президент. Все идет хорошо, и в течение нескольких лет мы снова собираемся появиться во внешнем мире.
—Джейсон Л. Ричардсон, генерал 101-го Воздушного Дивизиона, главнокомандующий Армии Анклава.
Конец записи, EnclaveNet Off-Line

EnclaveNet: On-Line

Файл: Сэмюэль В. Ричардсон об истории Анклава
Уровень секретности: Красный
Дата обновления: 3 марта 2155 года

Пришло время продолжить работу моего отца. Много лет прошло с тех пор, как кто-нибудь занимался составлением записей нашей истории, но ведь происходило много более важных вещей. После смерти моего отца в 2098 году многое изменилось. Наиболее важно то, что мы еще раз основали оплот на материке. Это было в 2105 году, база была названа «Навarро» и существует по сей день. Мы еще раз вышли в пустыню и увидели, что много людей выжило, хотя это казалось невозможным. Но они не были заинтересованы в воссоздании США, большинство из них были представителями второго поколения, так как первое вымерло после войны, и все они хотели получить наши технологии. Также мы впервые встретили таких грязных существ как мертвяки и мутанты. Мы быстро поняли, что не воссоздадим США с этими неудачниками, и мы должны были сами достичь этой цели. Когда мы восстановили три ракетных крейсера – их команды, вероятно, были убиты излучением, у нас появилась реальная возможность доставлять грузы в Навarро (позже мы пытались путешествовать в другие места, но все они были одинаковы – лишь радиация, либо агрессивные местные). Мы пытались наладить контакт с некоторыми Убежищами, но большинство не пережили войну, другие же просто не верили нам и не открывали двери. Мы медленно увеличивались в числе и даже захватили управление старым ядерным реактором и основали несколько баз в глубине пустыни, но все они по разным причинам были покинуты. Вероятно, наиболее важное событие произошло в 2115 году. Была основана Высшая Комиссия Науки и Войны (HCSW - The High Commission of Science and Warfare). Я хочу отметить это как конец республики и начало технократии в Анклаве. Ученые быстро получили право контроля над каждым важным решением, сенат и президент говорили только о внутренней политике. Армия быстро увеличивалась и это гарантировало сохранение власти за HCSW. Положительный аспект этих событий состоит в том, что мы сделали несколько важных изобретений, например, вертиберды и броню T67, но были и отрицательные стороны. У нас появились наркотики, и мы начали поставлять оружие в пустыню, чтобы гарантировать, что у них будет достаточно оружия, чтобы с небольшой помощью наших шпионов начать активно убивать друг друга. Популяция быстро росла, не было недовольных, но я чувствую, что это не идеалы довоенных США. В 2145 году мы послали наших разведчиков на высокотехнологичный завод роботов прежде, чем обнаружилась сила, которая могла противостоять нам. Это был давно забытый довоенный проект по созданию армии боевых киборгов и роботов (Проект Машин с Искусственным Интеллектом). Не для них HCSW должна была отстроить большинство городов Невады и Калифорнии, построенных на их собственных горящих руинах. Мы думали, что проект закрыт, но ошибались, наши разведчики были убиты, мы получили отпор. Никто действительно не знает, почему Комиссия начала немедленную атаку вместо переговоров, я подозреваю, что наши металлические враги могли знать что-то, что могло бы сломить превосходство HCSW в Анклаве. Об этом трудно судить, потому что все документы относительно тех событий получили белый код доступа, и только председатель HCSW имел доступ к ним. С этого времени HCSW начала блокаду и время от времени атаковала позиции роботов, последние также изредка огрызались. Последние 10 лет длилась застойная ситуация, что не прибавило популярности HCSW. Мы не можем победить их, они не могут победить нас, но мы не можем допустить роста их мощи. По моему, ничего не изменится, если мы не изменим политику, но я не могу объяснить это. 100000 из нас живут в Гидрополисе, еще 3000 – в Навarро. Незначительно по довоенным меркам, но все же неплохо для начала. Тем не менее, я подозреваю, что путь HCSW ведет в никуда, но то, что из этого выйдет, увидят мои потомки. И еще одна вещь. Скорее всего, я пишу в последний раз, после этого документ наверняка получит красный уровень доступа, а меня арестуют, но я должен это

написать. Я знаю, что наши солдаты совершали зверства от имени воссоздающихся США. Мы уничтожали прибрежные племена и захватывали некоторые Убежища, чтобы получить доступ к их запасам. Мы наиболее развитая нация в этом мире, но мы, несомненно, избрали не лучший путь для воссоздания цивилизации.
Конец записи, EnclaveNet Off-Line.

II. Технические данные Анклава

EnclaveNet: On-Line
Файл: EnclaveNet – описание системы
Уровень секретности: Зеленый
Дата обновления: 1 июня 2160 года

EnclaveNet – это псевдоинтеллектуальный компьютер, ответственный за эксплуатацию всех систем Гидрополиса, Навarро и различных предприятий, недоступных с 2077 года. EnclaveNet также создан для помощи в осуществлении второстепенных нужд жителей Анклава, таких как здоравоохранение, наука, развлечения, управление и другие. Также EnclaveNet является помощником Главного Управления Вооруженных Сил Анклава и консультантом HCSW.
Технические данные:
Рабочая скорость: 6789 террафлоп
Размер памяти: 25973 аттобайт
Псевдоинтеллект: IQ 350
Архитектура: Нейронная сеть
Конец записи, EnclaveNet Off-Line

EnclaveNet: On-Line
Файл: Энергетическое состояние Анклава
Уровень секретности: Зеленый
Дата обновления: 5 марта 2160 года

Основной реактор: функционирует на 30%
Дополнительный реактор: функционирует на 5%
Солнечные панели: не функционирует
Резервный источник энергии: не функционирует
Реактор «Посейдон Ойл»: контакт утерян
Орбитальные передатчики: уничтожены
Топливные резервы: 1553,24 года
Текущий уровень энергии: 10 мегаватт/час
Гидрополис: обеспечен энергией
Навarро: обеспечено энергией
Конец записи, EnclaveNet Off-Line

EnclaveNet: On-Line
Файл: Географическое положение Гидрополиса
Уровень секретности: Оранжевый
Дата обновления: 26 июня 2160 года

Штаб-квартира Анклава расположена в 175 милях от берега Калифорнии в Тихом Океане. Координаты: 37 градусов 18 минут северной широты и 120 градусов 7 минут восточной долготы.
Конец записи, EnclaveNet Off-Line

EnclaveNet: On-Line
Файл: Статус безопасности Гидрополиса
Уровень секретности: Оранжевый
Дата обновления: 2 июня 2160 года

DEFCON: 5
Защита периметра: функционирует
Защита масляного фильтра: функционирует
Радар: активен
Сенсоры широкого диапазона: повреждены, функционируют на 50%
Основные лазерные батареи: 10/14 функционируют
Дополнительные лазерные батареи: 5/40 функционируют
Основные ракетные батареи: 5/12 функционируют
Дополнительные ракетные батареи: 10/30 функционируют
155-мм орудия: 0/10 функционируют
280-мм орудия: 1/5 функционируют
650-мм орудия: 1/10 функционируют
Торпедные установки: 0/3 функционируют
Подводное минное поле: не установлено
Глубинные минометы: 5/15 функционируют
Оборонные боты: готовы
Камеры безопасности: активны
Силовые щиты: неактивны
Ловушки: неактивны
Цель GPS: нет ответа со спутников
Защита SDI: спутники SDI уничтожены
Основной силовой щит масляного фильтра: неактивен
Внутренние боеголовки: готовы
Управление самоуничтожением: требуется 1024-битный код доступа
Конец записи, EnclaveNet Off-Line

III. Население Анклава

EnclaveNet: On-Line
Файл: Информация Центра Клонирования Анклава
Уровень секретности: Нет
Дата обновления: 1 июня 2160 года
Популяция Анклава (общая): 110000

Рост Анклава строго контролировался, и все граждане получили “генетическую категорию” – более высокая категория означала меньший ущерб, вызванный излучением, наблюдаемый в ДНК. Только первым двум категориям было позволено иметь детей (75% граждан Анклава принадлежат к этим двум категориям), другим запрещено иметь детей, и обычно они стерилизованы. Контрацепция, введенная в Анклаве HCSW, установила пределы роста каждые 10 лет (устанавливая количество детей, которое может иметь семья) и каждый «лишний» ребенок повышает налоговые выплаты его родителей. Если прирост меньше, чем ожидалось, то для достижения необходимых величин создаются клоны. Тем не менее многие думают, что политика HCSW – ошибка, сделанная группой специалистов, чтобы наилучшим образом устанавливать требования их и возможности. Если происходит что-то неожиданное, планы модифицируются. Темп прироста Анклава очень высокий и держится на уровне 2,5% в год.

Конец записи, EnclaveNet Off-Line

EnclaveNet: On-Line
Файл: Сельскохозяйственная информация Анклава
Уровень секретности: Нет
Дата обновления: 28 мая 2160 года

Большая часть пищи, потребляемой населением Гидрополиса и Навarро, производится в теплицах Гидрополиса под искусственным освещением. Процесс требует внимания 2160 рабочих-людей, также используются роботы. Вся пища, произведенная в Анклаве, создается на заводе. Весь крупный рогатый скот либо покупается у жителей пустыни, либо выращивается около Навarро. Анклав все еще хранит заготовленные до Войны огромные запасы пищи, 80% которых испорчено.
Конец записи, EnclaveNet Off-Line

EnclaveNet: On-Line
Файл: Описание Вооруженных Сил Анклава
Уровень секретности: Красный
Дата обновления: 1 июня 2160 года

Количество солдат: 14863
Вертиберды: 100
RAH-88: 15
Машины – 343 (включая танки)

Имеющиеся корабли:
CG Clark a Dragonfly Class Missile
Крейсер (функционирует на 25%)
Длина: 160м
Водоизмещение: 7200 тонн
Максимальная скорость: 33 узла (8 с учетом имеющихся повреждений)
Корабли класса «Dragonfly» являются универсальными ракетными крейсерами, созданными для защиты транспортных групп от воздушной атаки. При помощи одной пусковой установкой SAM (Surface Air Missile - противовоздушные ракеты), восьмью ракет Гарпун II (две пусковых установки), вертолета, пятидюймовой пушки и ряда радаров и гидролокаторов такое судно обеспечивает более чем требуемую защиту цели, имеет средства против подлодок и сухопутных целей. Корабль был сильно поврежден в войне с китайцами, противокорабельные ракеты и часть электронного оборудования и оружия вышли из строя. Корпус корабля сильно поврежден, поэтому корабль не может быть использован в открытом океане. Анклав использует этот корабль как транспортный, большая часть оборудования снята, и все свободное место перестроено в грузовые отсеки.

CGN Shandara a Leopard Class Aegis
Крейсер (функционирует на 87%)
Длина: 182м
Водоизмещение: 7946 тонн
Максимальная скорость: 30 узлов
Корабли класса «Леопард» были наиболее мощным противовоздушным кораблем довоенного флота Соединенных Штатов. Они разрабатывались для защиты авианосцев от ракетной угрозы с воздуха. Также они обладали прекрасными средствами для борьбы с подлодками. Основное достоинство данного корабля заключено в его системе Aegis, которая полностью интегрирована в оружейные и командные системы корабля. Система

Aegis дает позволяет «Леопарду» автоматическое обнаруженать, отслеживать, классифицировать воздушные цели и нмедленно открывать по ним огонь. Корабль вооружен защитными 20-мм пушками Phalanx (способными уничтожить подлетающие ракеты и воздушные цели), двумя крейсерскими ракетными установками, двумя торпедными установками и 127-мм многоцелевым орудием. Корабль незначительно поврежден и функционирует нормально. На палубе имеется площадка с местом на два вертолета (или Вертибирда). Корабли класса «Леопард» оснащены атомными двигателями.

DDG Leyete Gulf an Arleigh Bruke MK III
Ракетный миноносец (функционирует на 33%)
Длина: 149м
Водоизмещение: 6800 тонн
Максимальная скорость: 36 узлов (в настоящее время 28 узлов)
Этот «противовоздушный миноносец» на начальной стадии разработки был оснащен системой вертикального пуска ракет и защитными системами управления огнем. Основное предназначение – противовоздушная оборона, также имеются противоповерхностные и противоподлодочные платформы. Способен вести огонь из двух SAM-установок - Томагавк и Гарпун II, ракетами Земля-Земля и противоподлодочной системой ASROC (Anti Submarine Rocket). Корабль был поврежден ядерным взрывом, в настоящее время не может использоваться без средств антирадиационной защиты, обшивка корабля повреждена. Несмотря на полученный урон некоторое оборудование находится в хорошем состоянии, и корабль пригоден к работе.

CG (Cruiser Guided) – название класса кораблей, включающего любые крейсера, оборудованные самонаводящимися ракетами
CGN – (Nuclear Cruiser Guided) - название класса кораблей, включающего любые крейсера, оборудованные самонаводящимися ракетами и ядерным двигателем.
DDG – название класса кораблей, включающего любые миноносцы, оборудованные самонаводящимися ракетами

Вооруженные силы Анклава (EUSAF – The Enclave of United States Army Forces) насчитывают около 15000 человек, готовых отдать свои жизни за Анклав. Все военные действия проводятся под руководством HCSW. Войска редко действуют группами больше 25 человек и обычно используют патрули из пяти человек для отправки в пустыню. Для миссий на больших расстояниях обычно используются один или два транспортных вертибирда – один перевозит солдат, второй – легкий транспорт. Иногда к ним добавляется штурмовой вертибирд.
Если патруль Анклава не посылается на миссию типа “найти и уничтожить”, солдатам не выдают высокотехнологичное снаряжение, такое как моторизированная броня и плазменные винтовки, для того, чтобы не привлекать внимания. На миссиях типа “найти и уничтожить” не должно оставаться выживших, которые могут распространить информацию об Анклаве. Солдаты Анклава уничтожают всех возможных свидетелей.
Три ракетных крейсера, которыми владеет Анклав, сильно повреждены, но нет подходящих доков с оборудованием и возможностями для выполнения полного ремонта кораблей, используемых как транспорт между Гидрополисом и Навarро (только Shandara может использовать свое вооружение, несмотря на отсутствие целей для его применения) и только при хороших погодных условиях.
Войска Анклава нечасто посылаются далеко от Гидрополиса, около 2000 постоянно участвуют в конфликте с AIM (Машины с Искусственным Интеллектом), несмотря на это большинство из них постоянно готовы к переброске в случае опасности, и только 500 постоянно находятся на первой линии фронта, к тому же они не вели много боев, а

развертывание большего числа войск без обнаружения этих действий Братством Стали (или кем-либо еще) весьма проблематично.
Конец записи, EnclaveNet Off-Line

EnclaveNet: On-Line
Файл: Правительство Анклава
Уровень секретности: Нет
Дата обновления: 22 января 2160 года
Главным правящим органом в Анклаве является Сенат Анклава, который провозглашен наследником Сената Соединенных Штатов. Сенат состоит из 60 сенаторов и первого спикера. Большинство решений принимаются голосованием 50%+1, но иногда требуются 2/3 или 3/5 голосов. В Анклаве также существует должность президента, выбираемого раз в 10 лет. Его полномочия схожи с теми, которые были в предвоенных США. Официальный тип правления – республика, но так как 75% сенаторов являются учеными или техниками, то реальный государственный строй - технократия. В выборах участвуют все граждане Анклава. Сенат выбирается раз в 8 лет, но избираются только 50% сенаторов, остальные назначаются HCSW, которая выполняет нелегкую задачу по установлению оптимальной политики Анклава, так как только HCSW знает все опасности внешнего мира.
Налоги находятся на уровне 45% (прямой налог). Торговля за пределами Анклава позволена только для компаний, указанных HCSW, и даже эти торговцы не должны никаким путем показывать свою принадлежность к Анклаву. Многие торговцы из Пустошей были арестованы или даже убиты солдатами Анклава.
Правосудие не находится под контролем сената, президента или HCSW. Разрешена смертная казнь, обычно она применяется к шпионам и другим жителями Пустошей.
Конец записи.
Зашифрованное дополнение
Уровень секретности: Белый
Реальной властью в Анклаве является HCSW, в которую входят 6 офицеров высокого ранга, 6 ученых и техников и полуинтеллект EnclaveNet в качестве советника. HCSW принимает 90% важных решений и позволяет сенату принимать решения только по внутренней политике. HCSW также контролирует выборы судей, адвокатов, прокуроров, т.е. управляет правосудием. Высшая Комиссия Науки и Войны – вот истинная сила Анклава.
Конец записи, EnclaveNet Off-Line

EnclaveNet: On-Line
Файл: Политика Анклава по отношению к жителям Пустошей
Уровень секретности: Зеленый
Дата обновления: 15 апреля 2160 года
Воссоздание новых США требует восстановления популяции, и жители Пустошей для этой цели не подходят. Большинство из них облучены и слишком примитивны, чтобы стать гражданами новой страны. Мы видим только одну организацию, которая, возможно, может сравниться с Анклавом – группа, называющая себя Братство Стали, которая смогла сохранить уровень довоенной Америки. Лучший их поступок – накопление технических знаний для себя и незаинтересованность в их распространении среди других (несмотря на это, они должны быть обезврежены в будущем). Все остальные должны быть уничтожены или принудительно выселены с территории Соединенных Штатов. Мы должны терпеть их присутствие, пока мы не достаточно многочисленны, чтобы заселить внешние территории, к тому же они позволяют сохранить земли свободными от диких животных. Огромной важностью обладает ограничение технологического развития пустынных “цивилизаций”. В отношении Убежищ: их жители могут быть использованы в поздних

частях нашего проекта, но им не может быть позволено покидать их убежища, иначе они могут потерять свою ценность. Если Убежища не будут готовы присоединиться, Анклав разрешит использование войск. Внешние не могут быть приняты в граждане Анклава, но могут рекрутироваться в качестве шпионов.
Конец записи, EnclaveNet Off-Line

EnclaveNet: On-Line
Файл: Наука и Знания Анклава.
Уровень секретности: Зеленый
Дата обновления: 15 апреля 2160 года
Мы обладаем знаниями предвоенной Америки, тем не менее, некоторые из них недостаточны или не могут быть использованы в современных условиях обстоятельствах – например, полеты в космос. Также мы имеем лаборатории, в которых могут изготовляться важные разработки, проведенные начиная с 2077 года – такие, как термоядерные процессы, Вертиберды, Энергетическая броня Т67. Сохранение науки и знаний – одно из главных целей Анклава.
Конец записи, EnclaveNet Off-Line

EnclaveNet: On-Line
Файл: Проект Улучшения Интеллекта Когтей Смерти
Уровень секретности: Красный
Дата обновления: 23 июня 2165 года
После 2150 года Анклав вел особо секретные исследования по улучшению интеллекта существ, известных как когти смерти. В департаменте генной инженерии Гидрополиса группа ученых Анклава создала модифицированную версию FEV-вируса, названную FBDV (Forced Brain Development Virus – Усиленный Мозговой Развивающий Вирус), который был использован на группе когтей смерти для создания достаточного количества сильных бойцов для Анклава. Около 90% подопытных погибли, но сам эксперимент оказался успешен. Выжившие когти смерти быстро приобрели достаточно высокий интеллект, были способны понимать отданные им приказы. Анклав весьма успешно использовал их в некоторых миссиях в пустыне. Все было хорошо, пока однажды (спустя 8 месяцев после первой миссии) штурмовая группа когтей смерти не вернулась с тренировочного задания в Пустошах. Силы Анклава были посланы, чтобы узнать, в чем дело – они нашли людей, убитых когтями смерти. Воздушные отряды были немедленно посланы, чтобы выследить беглецов, но это практически не имело успеха. Команда ученых сделала несколько исследований, чтобы разобраться, что случилось. Выпущенные когти смерти обладали более высоким интеллектом, чем предполагалось, а их агрессия понижалась с увеличением интеллекта. Разумные когти смерти планировали побег, они не хотели быть эксплуатируемы Анклавом и совершать различные злодеяния. Проект был закрыт, и вскоре все забыли бы о нем, но в 2154 году штурмовая команда Анклава поймала говорящего когтя смерти (те, кто был обучен в Анклаве, никогда не выказывали способности говорить). После исследований в этой области стало ясно, что со временем интеллект когтей смерти вырос еще больше, и они стали почти так же разумны, как люди, и называют себя Серым Племенем. Отрядам Анклава был дан приказ истреблять всех когтей смерти (поскольку Серое Племя внешне не отличается от обычных когтей смерти), но это дает небольшой эффект. Анклав примирился с существованием Серого Племени, но продолжает по возможности уничтожать когтей смерти.
Конец записи, EnclaveNet Off-Line

EnclaveNet: On-Line
Файл: Города Анклава.
Уровень секретности: желтый

Дата обновления: 23 сентября 2159 года

Нефтяная платформа Анклава и Гидрополис
Нефтяная платформа – только верхняя часть подводного города Гидрополис, построенного перед войной, который является столицей Анклава. Нефти для добычи нет, потому вся энергия получается от термоядерных процессов (!) или солнечных батарей, расположенных на поверхности. На нефтяной платформе размещены солнечные батареи, множество защитных сооружений (на всякий случай) и огромная база вертибердов с ангарами и посадочными площадками. Также там находится корабельный док. Гидрополис – дом для 50000 человек и это, вероятно, самое большое поселение во всем постядерном мире, хотя до войны город был рассчитан на 800000 человек (большая часть Гидрополиса безлюдна). Сенат Анклава, президент и все главные лаборатории базируются здесь. Также здесь расположены главные армейские бараки. Из-за подводного расположения там нет радиации (0 рад!), однако небольшая радиация присутствует на поверхности (на нефтяной платформе).

Армейская база Навarро
Это огромная военная база, на которой заправляются вертиберды. Здесь размещены около 2000 солдат Анклава и около 1000 техников, ученых и других гражданских рабочих. Здесь размещено около 80% техники Анклава. База Навarро окружена минными полями, область патрулируется боевыми ботами и солдатами, чтобы устранить не-граждан Анклава. Это основная база Анклава для проведения миссий в пустыне и главный источник пополнения запаса солдат для борьбы с AIM (машины с искусственным интеллектом). Множество агентов, шпионов и саботажников Анклава путешествуют отсюда по пустыне, чтобы исполнять различные миссии и собирать информацию. Уровень радиации очень низкий (приблизительно 0,45 рад в день или еще меньше). Однако она достигает приблизительно 20 рад в секунду (достаточно пробыть полминуты без защитного скафандра, чтобы получить смертельную дозу радиации) на некоторых частях границ Навarро, чтобы отпугнуть/убить любых нарушителей.

Армейский склад Сьерра
Давно покинутое хранилище оружие с компьютером с искусственным интеллектом – Скайнет. У Анклава была мысль использовать Сьерру как ударную базу, но ее невзможно держать в секрете из-за близкого присутствия Нью-Рено и Брокен-Хилл. Теперь даже группы рейдеров пытаются преодолеть защиту базы и овладеть некоторыми продвинутыми технологиями. Скайнет все еще находится в контакте с Анклавом, сюда иногда прибывают скауты и технические команды из Навarро. Системы безопасности базы работают на 95%. Уровень радиации составляет около 10 рад в час.

Ядерный реактор Посейдон Ойл
Мысль о том, что здесь должен быть первый город Анклава в Калифорнии, была отвергнута из-за утечки в главном реакторе. Теперь здесь появился Геко – город гулей, но Анклав не противостоял этому, так как большинство высокотехнологичного оборудования к этому времени было вывезено. Уровень радиации здесь довольно высок, что безразлично гулям (но волнует жителей Убежища 8). Немногие знают, что главный компьютер Геко, управляющий реактором, находится под контролем Анклава.

Ракетная база Санта-Мария
Эта недавно основанная база до войны была баллистической ракетной базой, расположенной в Сьерра-Неваде. Все главные средства обслуживания размещены в подземных бункерах, и здесь живут около 100 солдат и техников Анклава. База также обеспечивает пополнение запаса команд разведчиков и дозаправку вертибердов. Основная

часть базы – огромные хранилища, где содержатся оружие, продовольствие и запасы энергии. База хорошо защищена и расположена в удобном для обороны месте.
Конец записи, EnclaveNet Off-Line

Приложение 3: Модуль «Большое Дело»
Автор: Феанор (feanor_the_dm@zmail.ru)

Изначально этот модуль был написан под систему dS, но ввиду его качества и по любезному предложению автора был конвертирован под GURPS. Он является подходящим для проведения первого приключения Вашей партии, так как довольно прост, но очень увлекателен. Время действия – «то самое». Место – знакомое. К делу!

Город Ден. Запад США, штат Орегон - бывшие. Сейчас – провинциальный городок без центральной власти и полиции, где каждый живёт как хочет, а, вернее, как может. Население – около 1000 человек, большая часть которых – рабы, ведь именно в Дене находится главная база Гильдии Работорговцев, о которой, зачастую не понаслышке, знают все Пустоши.

Расскажу о городе немного поподробнее. Если герои – местные уроженцы, GM'у рекомендуется ознакомить их со следующей информацией. Основные силы, имеющие влияние в городе:

- **Гильдия Работорговцев.** Глава гильдии – Мецгер, его заместитель и секретарь – Павио. Штаб Гильдии располагается в большом двухэтажном кирпичном здании – на первом этаже – склад, кабинет Мецгера, кабинет его секретаря, зал для переговоров, комната охраны, комната татуировщика (в неё есть вход снаружи с соответствующей вывеской) и туалет; второй этаж – жилые помещения. Мецгера всегда сопровождают два телохранителя, а всё здание охраняется внутри и по периметру, кроме того, здесь постоянно останавливается множество работорговцев, так что столь неплохо получавшийся в компьютерной игре штурм офиса «в лоб» здесь обречён на провал (если, конечно у героев нет пулемётов, гранатомётов и моторизированной брони). Зато есть возможность вступить в Гильдию. Персонажу сделают характерную татуировку на пол-лица, снабдят самым простеньким оружием и бронёй и скажут, что через неделю каждый персонаж, вступивший в Гильдию должен привезти сюда на продажу не меньше 5 хороших рабов, иначе его самого рабом сделают в счёт оплаты татуировки, оружия и брони. В последствии частота обязательных посещений уменьшится, а количество "обязательных" рабов возрастёт. В штабе Гильдии любой работорговец может бесплатно поесть и получить крышу над головой. К Мецгеру героев просто так не пустят – для этого им нужно поговорить с секретарём и назвать достаточно вескую причину посещения. Мецгера часто можно видеть у Мамочки – они с ней хорошие друзья, а иногда по вечерам он заходит в казино – поиграть в карты или снять девочек. Наркотой не пользуется принципиально, не запрещая этого другим. Человек он властный и вспыльчивый. В окрестностях города имеются многочисленные охраняемые сараи и загоны, в которых держат рабов. За зданием штаба находятся огороженные охраняемые гаражи, в которых стоят 3 мотороллера, полутонный грузовик и личный Хаммер Мецгера.
- **"Церковные" рейдеры.** Обитают в старой церкви неподалёку от штаба Гильдии. Главарь группировки – рейдер Тайлер. Всего их 27 человек. Характеристики см. в конце модуля. Вообще, эта группа работает на Мецгера, но это не афишируется и знают об этом не многие. В городе люди Тайлера только иногда подрабатывают, но чаще всё таки тратят. Иногда бывает, что в церкви остаётся 2-3 человека охраны, а остальные куда-то уходят. (Чаще всего в Нью Рено или ещё куда-нибудь по заданию Мецгера). На кладбище за церковью в сарае стоит полутонный грузовик.

- В городских трущобах обосновалась **ещё одна группа рейдеров**. Главная у них Лара. Всего 15 человек. Известны в городе как “малое охранное предприятие”, а фактически является “крышей” у торговца Табби, казино и Эрика. С людьми Мецгера и Тайлера предпочитают не связываться. Ходят слухи, что между ними существует договор, по условиям которого никто не суёт нос в дела соседа, поэтому конфликты относительно редки. Сейчас Лара пытается заставить платить дань ещё одного торговца – Бобби Пу, который пока сопротивляется.
- **Наркоклуб “Джетон”.** Открылся месяц назад. Кто хозяин, куда уходят деньги, и откуда на самом деле берётся наркота, никто не знает, хотя реклама гласит, что “фирма имеет поставки из самого Нью Рено”. Известно только то, что раз в месяц в город приезжает полутонный грузовик без эмблем, который сменяет охрану клуба и, по-видимому, привозит наркоту и увозит деньги. Важно то, что за месяц работы клуба на Джет подсела половина города, Мецгер и Тайлер делают вид, что клуба нет, а озадаченная Лара очень хочет взять его под свою опеку, но боится связываться. Директор клуба – коренной житель Дена Сильвио некогда торговал здесь сигаретами и редко вылезал из города. Кто же его проспонсировал?
- **Бункер Братства Стали.** В этот период истории Пустошей дела у Братства идут неважно. Недавно Анклав уничтожил их главную базу в этом регионе (под Модоком) и недавно построенный здесь для наблюдения за активностью Анклава бункер с гарнизоном в 5 человек остался не у дел. (Эту информацию партия может получить только если она сама состоит в этой организации или очень подружится с командующим юным рыцарем Джонсом, что маловероятно). Живут мелким приработком, работая как лазарет, продавая собственноручно сделанные стимпаки и давая платные консультации в разных областях (помогает суперкомпьютер). В жизнь города особо не лезет. В сам бункер никого не пускают (только в лазарет в особо серьёзных случаях, если светят хорошие деньги). Трогать бункер все боятся, т.к. у этих ребят лучшее вооружение и броня в городе, да и взять с них особо нечего (про суперкомпьютер никто кроме гарнизона не знает).
- **Харчевня “У Мамочки”.** Не представляет собой никакой военной силы, но переоценить политическое влияние Мамочки очень сложно! Говорят, что Мецгер выбрал Ден именно потому, что не смог убедить Мамочку поехать в другой город. Харчевня является нейтральной территорией, где никто, кроме самой Мамочки власти не имеет. Здесь можно недорого и чрезвычайно вкусно поесть или снять комнату на ночь. Весь персонал в этом заведении – рабы, но их никто не угнетает и живётся им даже лучше, чем многим свободным.

В городе много влиятельных людей. Но простых, мирных жителей здесь всё равно больше. Кто-то из них торгует, кто-то путешествует или побирается. Часто здесь можно встретить трапперов из Кламата, приехавших сбыть шкурки. Есть фермеры, выращивающие табак (Ден – крупный экспортёр). Иногда заходят караваны. Что важно – Ден довольно мирный город. Далеко не у каждого в городе есть ствол. Все сферы влияния поделены, в чём немалая заслуга Мамочки. Перечислю несколько заведений, которые можно посетить:

- **Оружейная лавка Табби.** Табби – профессиональный торгаш, вор и спекулянт. Весьма скользкая личность. Коллекционирует майки с символикой спортивных команд и игр прошлого, которыми завешивает стены магазина. Лавку охраняют люди Лары – 1-2 человека. Ассортимент товара не впечатляет – только обычные вещи. Из редких вещей у него есть старенькая М-14 и Лазерный пистолет Wattz 1600 (выиграл в карты у одного из охранников наркоклуба), но продавать их он станет не всякому. В продаже имеются несколько пачек разнокалиберных

бронебойных патронов. Скупает шкурки геконов, о чём сообщает вывеска при входе. *Торговое Дело 15*.

- **Подвальный арсенал Бобби Пу.** Бобби Пу – хороший мужик. Сбежал из Броукен Хиллз, когда там распоясались супермутанты, прихватив с собой небольшой арсенал оружия. Хочет побыстрее всё продать, чтобы на вырученные деньги раскрутить сопротивление в родном городе и уничтожить супермутантов. Ни с кем не хочет делиться (его можно понять), поэтому подвергает себя опасности, ведь цены у него пониже, чем у Табби. Кроме обычных вещей (ассортимент которых у него победнее, чем у Табби), у него есть 2 винтовки М-1, одна М-14 и боевая кожанка. Ничего из вышеперечисленного он не прячет. Бобби охраняет свой магазин сам. Если партийцы ему понравятся, то он будет уговаривать их помочь своему бедствующему городу. *Торговое Дело 10*.
- **Нужные вещи Эрика Горштайнера.** Пару лет назад Эрик раскопал какой-то довоенный склад и теперь торгует найденным. Сам он пожилой человек с неплохими манерами и очень неплохим знанием товара. Носит очки, найденные среди прочего. Мечтает перебраться торговать в НКР. У него можно купить мыло, шампуни, крем для бритья, прочий парфюм, бритвы, одежду (майки, джинсы, носки, бейсболки, куртки), презервативы, сигареты, книги, аптечку, персональные рации, полевой бинокль, фонарики, противогазы, зажигалки, световые шашки. Где-то дома он заныкал Pip-boy, но никому об этом не говорит. Охрана магазина – 2 рейдера Лары.
  Торговое Дело 12.
- **Казино “Бордо”.** Хозяйка - Бэкки. Здесь рейдеры, работорговцы, трапперы и прочий люд спускают заработанные деньги. Помимо рулетки и картёжных столов здесь есть выпивка и возможность снять комнату. По вечерам перед входом свои услуги посетителям предлагают 2-4 шлюхи (50-70 монет). Цена одной фишки – 5 монет. Вход в казино стоит 5 монет. Охрана: днём 1-2 рейдера, ночью 4-5 рейдеров Лары.
  Торговое Дело 10.
- **Мастерская Смитти.** В южной части города живёт автомеханик Смитти, который с удовольствием возьмётся за ремонт всего, что ему подлежит. Может сделать апгрейды для транспорта: укреплённые распорки и топливный конвертер. И для оружия: утиный нос, сошки, расширенный магазин, глушитель, нарезной ствол, а также некоторые другие, если ему принесут материалы (это же касается апгрейдов транспорта). Во дворе у механика стоит Corvega “Highwayman”, который мастер сейчас собирает. Вообще, Смитти очень важный для города человек – на нём “висит” весь описанный выше транспорт, да и большая часть всего ремонта тоже. Если персонажи ему понравятся – Заговаривание зубов + прямое простоватое поведение и бутылка-другая пива – он похвастается им, что нашёл у себя под домом остатки древней канализации и даже сводит их на экскурсию.
  Механик (без специализации) 15.

Собственно, само приключение.

Персонажи могут попытаться найти в городе работу, но, потыкавшись там и здесь, они к своему удивлению обнаружат, что нормальные деньги здесь зарабатывают только работорговцы! Чёрную работу делают рабы, охраняют всё и вся рейдеры Лары. Кстати, не отошьёт партию только она. Об этом можно узнать у прохожих – применяя навык Заговаривание зубов. Первое, что она предложит партийцам - это убрать Бобби Пу. Она готова заплатить за это партии 500 монет и дать выбрать им по два наименования из ассортимента его товара. Кроме того, она намекнёт на гораздо более прибыльную работку, которая ждёт партийцев в случае успеха здесь. За такое злодеяние каждому приключенцу

надо дать по –1 к Репутации, с шансом при 6 и менее, в Дене, среди мутантофобов Броукен Хиллз и среди караванщиков, посещающих Ден. А никто не говорил, что будет легко и без жертв! К тому же никто не заставляет партийцев убивать торговца! Убийство – лишь самое простое решение. За более изящную развязку можно дать дополнительные очки персонажа.

Бобби Пу

ST 12 DX 13 IQ 12 HT 10
Скорость (Speed): 5.75, Передвижение (Move): 5
Уклонение (Dodge): 5, Парирование (Parry): -, Блокирование (Block): -

Преимущества:
Боевые рефлексы

Недостатки:
Нетерпимость (супермутанты)

Навыки:
Огнестрельное оружие (пистолеты) 14, огнестрельное оружие (винтовки) 14, Торговое дело 10, Политика 10, Бард 12, Быстрое выхватывание (пистолеты) 16 (от Боевых рефлексов).

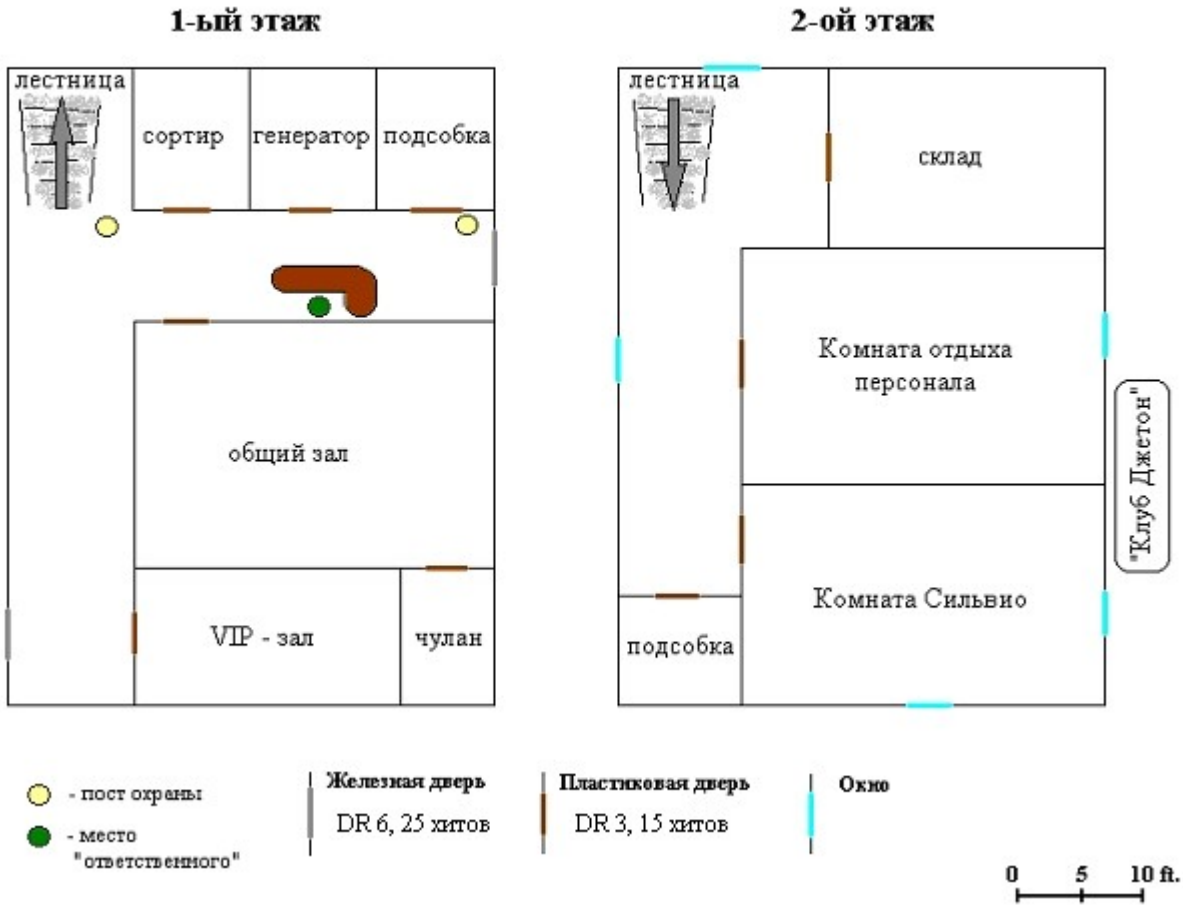
Инвентарь:
Боевая кожаная куртка, винтовка М-14, пистолет Глок 17.

Эта «более прибыльная работа» – главная цель модуля – ограбление наркоклуба. Конечно партийцы могут попытаться сделать её сами, без поддержки рейдеров, но без оружия от Бобби Пу сделать это, на мой взгляд, будет очень сложно.

Наркоклуб представляет собой каменный двухэтажный дом с неоновой вывеской, гласящей “клуб Джетон”. Имеется 2 выхода: парадный – через него заходят “гости” – и служебный – только для персонала. Здесь стоят массивные железные двери с петлями наружу (DR 6, 25 хитов, много шума, что встревожит охрану, которая явится сюда через 5d секунд) и встроенными замками (При помощи навыка Взлом, не забывая о штрафе в -5 за работу в темноте, если дело будет происходить ночью). В ближайшее время Сильвио собирается поставить сигнализацию (ставить будет Смитти). Питание электросети в клубе производится ядерными батареями.

В наркоклубе постоянно работают 5 охранников и 1 “ответственный”. Сильвио находится здесь постоянно. Остальные сменяются раз в месяц. Все плотно сидят на Джете. Рабочая смена – 3 человека – 2 охранника и один “ответственный” (либо Сильвио, либо приезжий). Ключи ото всех дверей есть у “ответственных” (связка одна, передаётся при смене караула – в 10 часов два раза в сутки).

Схема наркоклуба "Джетон"



При попытке нападения охрана будет стрелять на поражение, пытаясь звать отдыхающих друзей на помощь. Последние начнут появляться только через 4d раундов.

Опишем посещение клуба рядовым клиентом:

Посетитель входит в Железную дверь с фасада (со стороны вывески), проходит мимо охранника и подходит к столу. Дежурящий “ответственный” вежливо спрашивает у “гостя”:

- Здравствуй. Ты уже состоишь в “Джетоне”?

Если отвечают положительно, просит карточку посетителя (есть у каждого нарика в городе), если нет, даёт новую, задав несколько вопросов: имя, возраст, род занятий. Все данные заносит в тетрадь. Затем предлагает пройти в комнату рядом. Первая доза – бесплатная, вторая и последующая стоят по 30 монет каждая. Деньги кладёт в сейф справа, наркоту достаёт из переднего ящика стола, где лежит 30 или менее доз джета. Денег в сейфе 5000 монет (если машина со сменой ещё не приезжала, что произойдет, если партия будет долго тормозить (см. События). Тогда денег будет значительно меньше). Комната по периметру оборудована милыми мягкими кожаными диванчиками, часть из которых обязательно будет занята. “Ответственный” даёт несколько инструкций по употреблению “препарата”, спрашивает, есть ли вопросы, желает приятного времяпрепровождения и уходит. Иногда персонал можно застать в “ширнутом” или “похмельном” состоянии, но такими будут не все одновременно.

Если этих ребят сильно потрясти (неплохо подействует ломка), что конечно у партии вряд ли получится, то наркодиллеры расколются, что работают на Сальваторе – влиятельную семью из Нью Рено. Лазерное оружие им выдали там же, так что в будущем у ребят могут возникнуть проблемы.

Варианты проникновения внутрь:

- Через наружные двери. Задняя всегда закрыта, так что придётся либо взламывать (что будет очень сложно), либо дождаться когда оттуда кто-нибудь выйдет, что бывает редко. Чаще всего - если кто-нибудь из наркоманов сдохнет от передоза (случается иногда, см. События). В этом случае до наступления темноты его тело сложат в чулан, а ночью тихо вынесут и закопают где-нибудь за городом (выполняют эту работу два охранника с лопатами). Дверь в это время остаётся открытой. (На заднем дворе и днём-то никого не бывает, а уж ночью-то так уж точно). Ещё один вариант – попросить у рейдеров опытного взломщика. Сделать это непросто – помогут Заговаривание зубов или Дипломатия. В бой взломщик (навык 15) не полезет и если запахнет керосином немедленно и по-тихому свалит.
- Через окна (только на втором этаже). Крюком – используя Метание – или по лестнице – приставной или стремянке (в городе их навалом). Как днём, так и ночью, попытку могут заметить прохожие или охранник, что у двери. Прохожие-то, наверное, испугаются и убегут (что также может заметить охранник – бросок Зрения, после чего бросок IQ+2 (12)). Если лезть с заднего двора, то вероятность попасться меньше (как уже говорилось, там обычно никого нет, а пролезть нетрудно). В любом случае надо заставлять игроков кидать чеки на Скрытность против Зрения или Слуха охраны, причём кто-то из игроков может отвлечь её разговором или ещё как-нибудь.
- Самый грязный. Сортир на первом этаже. В некоторых домах в Дене ещё есть остатки канализации! Дом Сильвио как раз из таких, причём унитаз у него такой, что для того чтобы пролезть изнутри, нужно только сломать пару гнилых досок – пол в этом помещении держится на одном честном слове. Войти в канализацию можно через решётку в сарае механика Смитти.
- Возможен прямой путь – войти внутрь в наглую, да открыть пальбу, но мне кажется, что он обречён, т.к. персонажи слабовато экипированы, а охрана, увидев посетителей со стволами, уже будет на стрёме (никакой неожиданности!).

Я не говорю, что описанные пути – единственные. Это только самые очевидные примеры, которые пришли мне в голову во время написания модуля. Я надеюсь, что твои игроки придумают что-то поинтереснее. Не зарубай инициативу! Помни мотивации данных NPC и действуй в соответствии с ними. Например, нанимать в клуб никого не будут, но кто-то из игроков может попробовать познакомиться с кем-нибудь из охраны в баре. (Они тоже люди! Они не сидят в своём клубе всё время! Им скучно и одиноко в чужом городе, а наркоту “ответственные” выдают лишь раз в два дня. При желании можно вообще уговорить кого-то из них напасть на работодателей! (Вспомни оригинальный Fallout). В большей степени всё вышесказанное относится, конечно, к охране. С “ответственными” лучше вообще не связываться, они умнее, злее и подозрительнее. Могут вообще охрану послать посредь ночи в гостиницу завалиться, да перерезать там партию по-тихому. Импровизируй!

Клуб Джетон

Охранник

ST 11 DX 12 IQ 10 HT 11
Скорость (Speed): 5.75, Передвижение (Move): 5
Уклонение (Dodge): 5, Парирование (Parry): -, Блокирование (Block): -

Преимущества:
Острое зрение +1, Острый слух +1.

Недостатки:
Зависимость (Джет)

Навыки:
Лучевое оружие 11, Пирушки 12.

Инвентарь:
Боевая кожаная куртка, лазерный пистолет Wattz 1600, 1d-3 стимпаков, 1d-3 доз Джета.

<u>«Ответственный»</u>

ST 11 DX 12 IQ 12 HT 10
Скорость (Speed): 5.5, Передвижение (Move): 5
Уклонение (Dodge): 5, Парирование (Parry): -, Блокирование (Block): -

Недостатки:
Зависимость (Джет)

Навыки:
Лучевое оружие 12 или Огнестрельное оружие (пистолеты-пулеметы) 12 или Огнестрельное оружие (дробовики) 12, Быстрое выхватывании (соответствующее) 12, Торговля 12.

Инвентарь:
Кожаная броня, лазерный пистолет Wattz 1600 или Томпсон М1928 или обрез «Вдоводел», 1d-3 стимпаков, 1d доз Джета.

События
Периодически в любом городе что-то случается. Иначе просто и быть не может. Чтобы немного разнообразить игру, я перечисляю несколько возможных. Данная последовательность необязательна. Их можно вообще не делать.

День первый
На утро в Ден приходит группа трапперов из Кламата сбывать товар. Их пятеро. Зайдя к Табби и слив ему шкурки геконов (монет на 1200) они пошли к Мамочке квасить. Во время возлияния трапперы проклинали ящериц всех мастей и размеров, из-за которых на последней охоте погиб их друг, которого звали Смайли. Вечером охотники пойдут в казино, где часам к двум проиграют и пропьют все деньги, а затем устроят драку с рейдерами-охранниками. При этом во всём квартале можно будет слышать их стрельбу. Если партия не поможет рейдерам, казино спалят. Кстати своевременной помощью в казино может начаться сотрудничество Лары и игроков.
День третий
Крупная пьяная стычка рейдеров разных группировок в баре, окончившаяся стрельбой и двумя трупами (по одному с каждой стороны). Тайлер и Лара с трудом решают вопрос мирно, но обе группировки теперь смотрят друг на друга очень косо.
День пятый
Группа работорговцев убивает Бобби Пу и смывается из города. Разумеется, это заказ Лары.

Злой Мецгер прибыв на место происшествия, орёт, брызжет слюной, недовольный своими людьми, которым, как и всем работорговцам было приказано в городе вести себя тихо. Обещает сгноить в рабстве то этих убийц, то весь город.

День шестой

От передоза помирает один из Джетоновских охранников. Цены на джет взлетают в 3 раза. Весь город говорит только об этом.

День седьмой

Сильвио заказывает Смитти поставить сигнализацию, чем тот весь день и занимается.

День восьмой

В городе кончается джет! Клуб закрывается, на двери вешают табличку "Извините, клуб временно не работает в связи с окончанием запасов товара". Наркоторговцы перестают появляться в городе. Нарики в недоумении.

День десятый

Нарики бунтуют! Обвиняют наркоторговцев в утайке джета (они действительно кончается – осталось только на себя), собираются скопом и прут на клуб! Джетоновцы открывают пальбу из окон, но у них нет автоматического оружия, так что толпе по фигу. Нападающие – 19 наркоманов, 7 горожан, 4 работорговца и 7 рейдеров (из разных лагерей) – сооружают из импровизированный таран и начинают ломать дверь. Все вооружённые стреляют по окнам. В конце концов, дверь решает не ломаться и толпа разбегается, оставив на улице 7 лежащих человек – кто трупы, а кто ещё дёргается. Все наркоторговцы оказываются серьезно ранены на 1d хитов каждый (имеются в виду те раны, которые требуют более серьезного лечения). Нормальные ранения они быстро лечат стимпаками, которых у них в избытке.

День двенадцатый

Приезжает грузовик с наркотой. Узнать о нём можно только у наркоторговцев, которые само собой сами колоться не будут, разве что кто-нибудь из охраны спьяну в баре проболтается. В грузовике – наркота, 5 охранников и "ответственный" на смену, а также водитель. В городе грузовик задержится не больше суток, если конечно не произойдёт чего-нибудь из ряда вон выходящего.

День семнадцатый

Рабы устраивают побег. 30 человек убивают троих работорговцев и, вооружившись подручными средствами и их оружием, разбегаются по городу. Главари и ещё несколько человек врываются к Стабби, вяжут рейдеров, вооружают стволами себя и остальных и идут мочить Гильдию. Чем это для них кончится, GM решает сам.

Встречи

Не пренебрегайте случайными встречами в городе! Вот, приключенцы заходят в оружейный магазинчик, а там работорговцы или рейдеры патроны покупают. Или, скажем, Мецгер вечерком зашёл к Мамочке в картишки с ней перебросится, да пива выпить. Или во время разговора игроков с постовым сквайром около бункера к нему может подойти одна из казиношных шлюшек и, мило улыбаясь, задать ему вопрос "Когда можно прийти?". Не знаю, что подумают твои игроки, но речь здесь идёт об обычном для неё аборте и ни о чём более ;). Все эти сценки очень разнообразят и оживляют игру.

Работорговцы

<u>Работорговец (тип 1)</u>

ST 11 DX 12 IQ 10 HT 11
Скорость (Speed): 5.75, Передвижение (Move): 5
Уклонение (Dodge): 5, Парирование (Parry): -, Блокирование (Block): -

Преимущества:
Острое зрение +1, Острый слух +1

Недостатки:
Зависимость (Джет) (возможно)

Навыки:
Огнестрельное оружие (пистолеты-пулеметы) 12.

Инвентарь:
Кожаная броня, M3A1, 1d-3 стимпаков.

Работорговец (тип 2)

ST 11 DX 12 IQ 11 HT 11
Скорость (Speed): 5.75, Передвижение (Move): 5
Уклонение (Dodge): 5, Парирование (Parry): -, Блокирование (Block): -

Преимущества:
Острое зрение +1, Острый слух +1

Недостатки:
Зависимость (Джет) (возможно)

Навыки:
Огнестрельное оружие (пистолеты-пулеметы) 12.

Инвентарь:
Кожаная броня MK-II, H&K MP5, 1d-3 стимпаков.

Работорговец (тип 3)

ST 11 DX 12 IQ 11 HT 11
Скорость (Speed): 5.75, Передвижение (Move): 5
Уклонение (Dodge): 5, Парирование (Parry): -, Блокирование (Block): -

Преимущества:
Острое зрение +1, Острый слух +1

Недостатки:
Зависимость (Джет) (возможно)

Навыки:
Огнестрельное оружие (штурмовые винтовки) 12.

Инвентарь:
Металлическая броня, M16A2, 1d-3 стимпаков.

Мецгер

ST 13 DX 14 IQ 13 HT 13
Скорость (Speed): 6.75, Передвижение (Move): 6

Уклонение (Dodge): 6, Парирование (Parry): -, Блокирование (Block): -

Преимущества:
Низкая чувствительность к боли, Острое зрение +1, Острый слух +1.

Навыки:
Огнестрельное оружие (дробовики) 14, Метание 14, Вождение 14, Быстрое выхватывание (дробовики) 14, Запугивание 14.

Инвентарь:
Боевая броня, H&K CAWS, 1d стимпаков, 3 осколочные гранаты.

Телохранитель

ST 14 DX 14 IQ 11 HT 14
Скорость (Speed): 7, Передвижение (Move): 7
Уклонение (Dodge): 7, Парирование (Parry): -, Блокирование (Block): -

Преимущества:
Боевые рефлексы, Низкая чувствительность к боли.

Навыки:
Огнестрельное оружие (штурмовые винтовки) 14, Метание 14, Быстрое выхватывание (штурмовые винтовки) 14, Прятанье 12 (для обыска), Врачебное дело 12 или Механика 12.

Инвентарь:
Металлическая броня MK-II, АК-47, 1d-2 стимпаков, 3 осколочные гранаты.

Мецгера всегда сопровождают два телохранителя – один водитель-механик, другой медик.

Рейдеры

Рейдер (тип 1) (8 «церковных», 3 из «мок»)

ST 11 DX 12 IQ 10 HT 11
Скорость (Speed): 5.75, Передвижение (Move): 5
Уклонение (Dodge): 5, Парирование (Parry): -, Блокирование (Block): -

Недостатки:
Зависимость (Джет) (возможно)

Навыки:
Огнестрельное оружие (пистолеты-пулеметы) 12, Быстрое выхватывание (пистолеты-пулеметы) 12.

Инвентарь:
Кожаная куртка, Скорпион VP91Z, 1d-3 стимпаков.

Рейдер (тип 2) (6 «церковных», 8 из «мок»)

ST 11 DX 13 IQ 10 HT 11
Скорость (Speed): 6, Передвижение (Move): 6
Уклонение (Dodge): 6, Парирование (Parry): -, Блокирование (Block): -

Недостатки:
Зависимость (Джет) (возможно)

Навыки:
Огнестрельное оружие (винтовки) 13.

Инвентарь:
Кожаная куртка, винтовка M1, 1d-3 стимпаков.

Рейдер (тип 3) (4 «церковных», 3 из «мок»)

ST 11 DX 12 IQ 10 HT 11
Скорость (Speed): 5.75, Передвижение (Move): 5
Уклонение (Dodge): 5, Парирование (Parry): -, Блокирование (Block): -

Недостатки:
Зависимость (Джет) (возможно)

Навыки:
Огнестрельное оружие (штурмовые винтовки) 12.

Инвентарь:
Кожаная куртка, винтовка M-14, 1d-3 стимпаков.

Рейдер (тип 4) (4 «церковных», из «мок» - Лара)

ST 11 DX 12 IQ 12 HT 11
Скорость (Speed): 5.75, Передвижение (Move): 5
Уклонение (Dodge): 5, Парирование (Parry): -, Блокирование (Block): -

Недостатки:
Зависимость (Джет) (возможно)

Навыки:
Огнестрельное оружие (штурмовые винтовки) 12.

Инвентарь:
Кожаная броня, АК-47, 1d-3 стимпаков.

Рейдер (тип 5) (3 «церковных»)

ST 11 DX 12 IQ 11 HT 11
Скорость (Speed): 5.75, Передвижение (Move): 5
Уклонение (Dodge): 5, Парирование (Parry): -, Блокирование (Block): -

Недостатки:
Зависимость (Джет) (возможно)

Навыки:
Огнестрельное оружие (пулеметы) 12.

Инвентарь:
Кожаная броня, пулемет Брен, 1d-3 стимпаков.

Бруно (снайпер Тайлера)

ST 11 DX 15 IQ 12 HT 10
Скорость (Speed): 6.25, Передвижение (Move): 6
Уклонение (Dodge): 6, Парирование (Parry): -, Блокирование (Block): -

Навыки:
Огнестрельное оружие (винтовки) 16.

Инвентарь:
Кожаная броня MK-II, винтовка M21, 1d-3 стимпаков.

Тайлер

ST 12 DX 14 IQ 13 HT 12
Скорость (Speed): 6.5, Передвижение (Move): 6
Уклонение (Dodge): 6, Парирование (Parry): -, Блокирование (Block): -

Навыки:
Огнестрельное оружие (штурмовые винтовки) 14, Лидерство 14, Быстрое выхватывание (штурмовые винтовки) 14.

Инвентарь:
Боевая броня, FN-FAL, 1d-3 стимпаков.

Большая часть этих рейдеров находится в городе - либо работает, либо отдыхает. В штабе обычно народу немного.

Братство Стали

Сквайры (3 человека)

ST 11 DX 12 IQ 11 HT 11
Скорость (Speed): 5.75, Передвижение (Move): 5
Уклонение (Dodge): 5, Парирование (Parry): -, Блокирование (Block): -

Навыки:
Огнестрельное оружие (штурмовые винтовки) 12, Быстрое выхватывание (штурмовые винтовки) 12.

Инвентарь:
Броня Братства, M16A2, 1d-3 стимпаков.

Старший сквайр Кхен

ST 11 DX 12 IQ 13 HT 11

Скорость (Speed): 5.75, Передвижение (Move): 5
Уклонение (Dodge): 5, Парирование (Parry): -, Блокирование (Block): -

Навыки:
Огнестрельное оружие (штурмовые винтовки) 12, Быстрое выхватывание (штурмовые винтовки) 12, Врачебное дело 13.

Инвентарь:
Броня Братства, M16A2, 1d-3 стимпаков.

Младший рыцарь Джонс

ST 12 DX 14 IQ 13 HT 12
Скорость (Speed): 6.5, Передвижение (Move): 6
Уклонение (Dodge): 6, Парирование (Parry): -, Блокирование (Block): -

Навыки:
Огнестрельное оружие (штурмовые винтовки) 14, Быстрое выхватывание (штурмовые винтовки) 14, Лидерство 13.

Инвентарь:
Броня Братства, FN-FAL, 1d-3 стимпаков.

Около бункера всегда дежурит один человек, причём периодически дежурит каждый, хотя сквайры, конечно, чаще. У каждого есть рация, по которой он может доложить обстановку командующему или объявить тревогу. Дальше внешнего наблюдательного поста выходят редко и только по делу.

Трапперы

Начинающий траппер

ST 13 DX 13 IQ 10 HT 12
Скорость (Speed): 6.25, Передвижение (Move): 6
Уклонение (Dodge): 6, Парирование (Parry): -, Блокирование (Block): -

Навыки:
Копье 14, Метание копья 14, Нож 13.

Инвентарь:
Копье, нож.

Траппер

ST 13 DX 14 IQ 10 HT 12
Скорость (Speed): 6.5, Передвижение (Move): 6
Уклонение (Dodge): 6, Парирование (Parry): -, Блокирование (Block): -

Навыки:
Копье 15, Метание копья 15, Нож 14, Огнестрельное оружие (пистолеты) 14.

Инвентарь:

Копье, нож, пистолет Desert Eagle.

Местные Жители

Ребенок

ST 6 DX 8 IQ 8 HT 7
Скорость (Speed): 3.75, Передвижение (Move): 3
Уклонение (Dodge): 3, Парирование (Parry): -, Блокирование (Block): -

Навыки:
Воровство 9, Метание 9 (камнями кидаются).

Шпана

ST 8 DX 11 IQ 9 HT 9
Скорость (Speed): 5, Передвижение (Move): 5
Уклонение (Dodge): 5, Парирование (Parry): 6, Блокирование (Block): -

Навыки:
Воровство 12, Нож 12.

Инвентарь:
Нож.

Наркоман

ST 10 DX 10 IQ 9 HT 9
Скорость (Speed): 4.75, Передвижение (Move): 4
Уклонение (Dodge): 4, Парирование (Parry): -, Блокирование (Block): -

Недостатки:
Зависимость (Джет)

Навыки:
Нож 12, Попрашайничество 12.

Инвентарь:
Нож.

Житель

ST 10 DX 10 IQ 10 HT 10
Скорость (Speed): 5, Передвижение (Move): 5
Уклонение (Dodge): 5, Парирование (Parry): -, Блокирование (Block): -
Навыки:
Один из боевых навыков 10

Инвентарь:
Дешевое оружие, соответствующее навыку